17
2003

Zdarma na CD 8 her a 33 vylepšení pro Windows a pro Office

Nejčtenější počítačový časopis v ČR
55 Kč / 76 Sk

počítač pro každého

Počítač v pohodě
Doplňky pro vyladění vašich Windows





Televize v počítači





A teď už vím, jak na to!

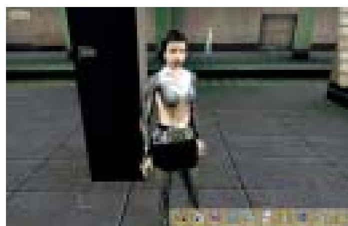
- NoteTab – texty snadno a rychle
- Dělení slov v 602Text
- Veselejší vzhled pracovní plochy
- Jak přehrávat video v počítači
- Učíme se jazyky
- Začínáme s Excelem
- Jak vytvořit vlastní hru (2)



Křížovka o ceny: Digitální fotoaparát, joystick, myš a trackball



představujeme



magazín



jak na to



internet

domácí počítač



Vážení čtenáři,

stále více se ukazuje, že s rostoucí agresivitou počítačových virů a e-mailových červů a s přibývajícím počtem počítačů připojených k internetu je třeba stále více dbát na bezpečnost. Aby se uživatel počítače nemusel obávat o své soukromí a o svá data, potřebuje nejen aktualizovaný antivirový program, ale také aktualizovaný operační systém. Ve Windows se totiž čas od času objevují „bezpečnostní mezery“, jichž dokážou programátoři počítačových virů využít k napadení vašeho počítače. Naštěstí výrobce operačního systému pravidelně uvolňuje opravy těchto chyb. Instalaci těchto „záplat“ lze vřele doporučit. Pokud je nechcete nebo nemůžete stahovat z internetové adresy *http://windowsupdate.microsoft.com* anebo prostřednictvím funkce Windows Update, o které jsme psali v minulém čísle, využijte jejich nabídku na **přiloženém cédéčku**. Kromě tohoto sice nezáživného, ale o to užitečnějšího obsahu najdete na CD také několik her. Hraním počítačových her však zábava s počítačem zdaleka nekončí. Přečtěte si například článek o **televizních kartách**, které rozšíří možnosti vašeho počítače o funkce televizoru a videorekordéru. Jste-li spíše hudebními fandy, jistě uvítáte článek o několika **kapesních přehrávačích hudby** ve formátu MP3.

Přeji vám bezpečnou práci s počítačem a dobrou zábavu.

Ivan Heisler, šéfredaktor

LCD monitory Acer

Společnost Acer připravila pro zájemce o nový 15palcový LCD monitor dva modely: **AL1531** a **AL1521** (na obrázku). Oba tyto monitory pracují v rozlišení 1024 × 768 obrazových bodů. Monitor AL1531 má šasi z hořčíkové slitiny, displej má svítivost 250 cd/m^2 a kontrastní poměr je 500 : 1. Úhly pohledu jsou až 130° a doba odezvy je 16 ms. Monitor AL1531 je vybaven analogovým (D-sub) a digitálním (DVI-D) rozhraním. Těmito rozhraními je vybaven i monitor AL1521. Kontrastní poměr je v tomto případě 400 : 1, jas má hodnotu 250 cd/m^2 a dobu odezvy udává výrobce 25 ms.

http://www.acer.cz



HLASUJTE PŘES SMS A VYHRAJTE FILM DVD!

Který typ plné verze programu byste nejraději uvítali na přiloženém CD-ROM?
(Zvolte prosím jen jednu možnost.)

a) zábava pro malé děti;
b) výukové programy pro školáky;
c) výuka jazyků, jazykové slovníky;
d) počítačové hry;
e) multimediální encyklopedie (příroda a zeměpis);
f) multimediální encyklopedie (historie a umění);
g) multimediální encyklopedie (věda a technika);
h) multimediální encyklopedie (všeobecné);
i) grafika, zpracování obrázků;
j) bezpečnost dat, antivirové programy;
k) nejvíce mi vyhovuje redakční CD s výběrem různých programů.

Své odpovědi nám můžete poslat do 15. 10. 2003 SMS zprávou na číslo 9000103, a to ve tvaru: VOGEL*PPK17 y
Na začátek SMS zprávy napište slovo VOGEL. Příznak PPK17 a písmeno odpovědi od sebe oddělte mezerou a od slova Vogel hvězdičkou nebo čárkou.
Cena za odeslanou SMS zprávu jsou 3 Kč včetně DPH.
SMS službu poskytuje společnost NetKit, s. r. o.
Infolinka: +420 284 820 470



Tři z vás vyhrají film na DVD.

Výherci z č. 14/03: Jiří Pešek z Týnce nad Sázavou, Danuše Dobrowska z Karviné, Tomáš Ellinger z Hradce Králové.

Digitální fotoaparát s desetinásobným zoomem

Digitální fotoaparát **Minolta Dimage Z1** je digitální zrcadlovka s jednoduchým ovládáním. Tento fotoaparát zachycuje snímky snímačem CCD s 3,3 milionu bodů a je to první digitální fotoaparát z produkce společnosti Minolta, který je vybaven novým objektivem s desetinásobným optickým zoomem. Ohniskové vzdálenosti 5,8 až 58 mm jsou ekvivalentní ohniskovým vzdálenostem 38 až 380 mm objektivu pro 35mm kinofilm. Fotoaparát nabízí i zoom čtyřnásobný digitální. Fotoaparát Dimage Z1 je vybaven rychlým automatickým zaostřováním, které zajišťuje pořízení ostrých snímků s minimálním zpožděním. Schopnosti tohoto fotoaparátu jsou rozšířeny o možnost pořizování videosekvencí v rozlišení 640 × 480 bodů, snímaných rychlostí 30 snímků za sekundu. Režim Super Makro umožňuje zaostřit objekt již od 4 cm od přední hrany objektivu.

http://www.minolta.cz





Nová DVD řešení společnosti Mustek

Společnost Actebis Computer, distributor produktů Mustek, uvádí na český trh dva nové produkty ze světa DVD – přenosný DVD přehrávač **DVD PL207** a komplet domácího kina **HT-713DVD**. Nový přenosný DVD přehrávač má sedmipalcový aktivní TFT displej. Na jedno nabití přehraje i delší film, vydrží až 2 1/2 hodiny v provozu. Druhou novinkou je komplet domácího kina HT-713DVD – DVD přehrávač s vestavěným zesilovačem a multikanálovým dekodérem, dodávaný se sestavou pěti reproduktorů a subwooferem. Přenosný DVD přehrávač se prodává za 14 913 Kč včetně DPH a komplet domácího kina za 7188 Kč včetně DPH.

http://www.mustek.cz

MMS konečně i u Oskaru

Posílat zprávy MMS mohou konečně i zákazníci mobilního operátora Oskar, který spustil tři MMS služby: FotoPoštu MMS, MMS Studio a MMS Magazín. FotoPošta MMS umožňuje posílat obrázky, zvuky, animace i delší texty mezi jednotlivými telefony nebo prostřednictvím internetu. MMS Studio je internetový editor a úschovna multimediálních zpráv. A prostřednictvím MMS Magazínu si lze objednat zpravodajství či zábavu. Klienti Oskaru mají možnost vyzkoušet si MMS nejprve zdarma. Dosavadní tarifní zákazníci si mohou objednat balíček Moje MMS; pokud tak učiní, budou moci posílat deset zpráv MMS za měsíc bezplatně, a to po dobu tří měsíců.

http://www.oskarmobil.cz

Adobe i pro digitální video

Společnost Adobe uvedla novou sadu Adobe Video Collection (ve verzích Standard a Professional), obsahující nové verze produktů pro video. Kolekce Adobe Video Collection je dostupná ve dvou verzích pro Windows: Standard a Professional. Byly přidány výkonné nástroje, umožňující uživatelům přidávat do produkcí



pro video a pro film nádherné grafické a vizuální efekty. Všechny produkty Adobe pro video nabízejí vynikající slučitelnost mezi sebou navzájem, ale i s dalšími produkty, jako je Adobe Photoshop a Illustrator. V nejbližší době lze zakoupit verzi Standard sady Adobe Video Collection za zvýhodněnou cenu 33 810 Kč.

http://www.adobe.cz

Ceny pro registrátory domén

Sdružení CZ.NIC, které zajišťuje registraci internetových doménových jmen druhé úrovně pod doménou .cz, schválilo velkoobchodní ceny domén určené pro registrátory s účinností od spuštění Systému decentralizované správy domény .cz. Potenciální registrátoři budou platit sdružení roční paušální poplatek 150 000 Kč a dále za správu jedné domény 600 Kč. Cena za zřízení domény byla stanovena na 400 Kč. Ceník je zveřejněn na www.nic.cz. Na téže adrese je uveden i seznam zájemců o činnost registrátora.

http://www.nic.cz

Výherci V-klubu č. 14/03

Správné odpovědi na soutěžní otázky:
1) Kterákoli z uvedených možností (A, B, C, D).
2) Internetovou kameru nelze použít k pořízení videozáznamu z rodinné dovolené a jeho přepisu na VHS. (B)

Výherci: Martin Soumar z Dačic, Jarmila Izingová z Bíliny, František Zelníček ze Žďáru nad Sázavou, Alžběta Javůrková z Jirkova, Mojmír Hesoun z Písku, Karel Kuttelwascher ze Žďáru nad Sázavou, Ladislav Rychetský z Horní Břízy, Martin Voldřich z Nového Boru, Richard Táborský z Brna, Jaroslav Petráček z Prahy 6, Vlasta Bohuslavová z Bechyně, Petr Novotný z Prahy 2.

Štíhlý skener Canon

Skener **Canon CanoScan LiDE 80** je celosvětově prvním skenerem, který pro skenování filmů používá obrazový snímač CIS. Pracuje v rozlišení max. 2400 × 4800 bodů a využívá novou technologii FARE pro automatické retušování filmů. Skener CanoScan LiDE 80 měří na výšku pouhých 38 mm. K počítači se připojuje prostřednictvím rychlého rozhraní USB 2.0 Hi-Speed, které skeneru umožňuje



pracovat až čtyřikrát rychleji, než je tomu u skenerů s tradičním rozhraním USB. Díky energetické nenáročnosti skeneru je prostřednictvím rozhraní USB řešeno i napájení skeneru. Do programové výbavy skeneru patří program Adobe Photoshop Elements 2.0.

http://www.canon.cz

Levné laserovky od HP

Černobílé laserové tiskárny **HP LaserJet 1010** (viz obrázek, 6954 Kč s DPH), **HP LaserJet 1012** (8662 Kč s DPH) a **HP LaserJet 1015** (10 370 Kč s DPH) jsou určeny domácím uživatelům a pracovním skupinám. HP LaserJet 1010 tiskne rychlostí až 12 stránek formátu A4 za minutu a v rozlišení 600 dpi. První stránka je vytištěna již za 10 sekund. Optimální zátěž je koncipována na 5000



stránek měsíčně. Tiskárna HP LaserJet 1012 tiskne 14 stránek formátu A4 za minutu. Tato tiskárna má paměť o velikosti 8 MB. Doporučené měsíční zatížení je 7000 stránek. HP LaserJet 1015 nabízí, oproti předcházejícím dvěma modelům, větší kapacitu paměti, která je tak rozšířena na 16 MB. Pro připojení k počítači můžete využít rozhraní USB nebo rozhraní paralelní. Tisková kazeta pro tiskárny HP LaserJet 1010, 1012 a 1015 bude stát 1675 Kč s DPH.

http://www.hp.cz

Fotografická kvalita rychle

Inkoustová tiskárna **Canon Bubble Jet i560**, která je díky kvalitě tisku vhodná i pro tisk fotografií, vyniká vysokou rychlostí tisku: výrobce udává 22 stran formátu A4 za minutu monochromaticky a až 15 stran za minutu barevně. Tiskárna i560, která je standardně vybavena paralelním i USB rozhraním, tiskne v rozlišení max. 4800 dpi. Inkoustové kapičky jsou velké pouze 2 pikolitry – pro představu: 1 pikolitr je miliontina 1 mikrolitru a 1 mikrolitr je miliontina 1 litru. Barevné výstupy se v tiskárně mísí ze šesti barev. Model i560 je první tiskárnou Canon Bubble Jet, která podporuje normu PictBridge. To v praxi znamená, že umožňuje přímý tisk fotografií z libovolného digitálního fotoaparátu, který podporuje standard PictBridge. Propojení fotoaparátu s tiskárnou se realizuje přes kabel USB. Zásobník papíru pojme 150 listů.

http://www.canon.cz



Geometrické pokračování

V předchozím čísle jsme vám v článku **Myší místo kružítkem** představili pomocníka pro výuku konstrukčních úloh z geometrie, dnes se podíváme na druhý díl tohoto zajímavého výukového produktu.

Didakta – Geometrie 2

Rozsáhlá sada úloh na procvičování geometrických úloh

Vydal/Poskytl: Silcom Multimedia, Opava.
http://www.silcom-multimedia.cz

Cena: 599 Kč.

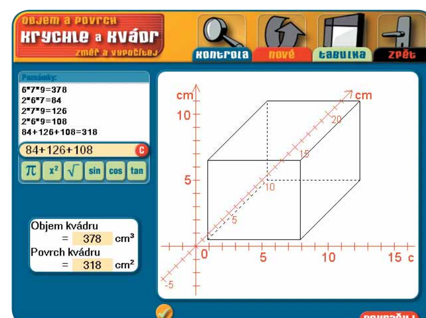
Představovaný CD-ROM z autorské dílny Silcom Multimedia Opava nese označení **Geometrie 2 – výpočty a měření** a nabízí úlohy z nekonstrukční geometrie.

V obdobném uživatelském prostředí jako u všech CD řady Didakta (možnost volby tématu a typu úlohy, potřeba zadat jméno studenta a počet generovaných cvičení, příp. zvolit skupinu příkladů) je připraveno 23 typů úloh, které jsou rozděleny do šesti tematických okruhů: **Obrazce a tělesa, Měrné jednotky, Úhly, Obsah a obvod, Objem a povrch** a **Pravoúhlý trojúhelník**. Každé téma nabízí další, podrobnější členění podle svého zaměření.



Jednoduché převody jednotek.

Naleznete zde úlohy týkající se rozpoznávání obrazců a těles, určování počtů jejich vrcholů, hran a stran a určování geometrických prvků, jako jsou strany, výšky a těžnice rovinných útvarů (trojúhelníky, rovnoběžníky, lichoběžníky). Program umožňuje procvičovat výpočty obvodů a obsahů útvarů rovinných a objemů a povrchů útvarů prostorových (krychle, kvádr, jehlan, válec, kužel, koule) nejen v klasických úlohách typu „vypočítej obvod, obsah...“, ale také v úlohách typu „dopočítej hodnotu některého ze základních prvků při znalosti celkového výsledku“. V jiné skupině úloh si hodnoty zadaných veličin musíte nejprve pomocí myši nebo odečtu z měřítka změřit a teprve potom se můžete pustit do počítání.



Změřte a vypočtěte objem a povrch.

Při řešení úloh zaměřených na měrné jednotky, převody mezi nimi a na porovnávání jejich velikosti je zapotřebí nejen rychlého přepočtu, ale hlavně patřičné pozornosti, protože zadávané hodnoty často svádějí k nesprávné volbě výsledku.

Zajímavou částí CD jsou úlohy věnované úhlům. Zde si můžete ověřit nejen přesnost vlastního odhadu určování velikosti úhlů (škoda že výsledek není vyhodnocován názorněji), ale také jejich měření pomocí počítačového úhloměru – tak jako ve skutečnosti.

Jsou zde také úlohy, ve kterých musíte použít goniometrické funkce.

Co by to bylo za výuku geometrie, kdyby nebyly zařazeny úlohy s využitím Pythagorovy věty. Samozřejmě že její znalost a uplatnění v praxi si pomocí tohoto CD také procvičíte, stejně jako řadu dalších vzorců a pravidel. Ty zde však explicitně definovány nejsou.

Připravené úlohy podporují plošnou i prostorovou představivost. Např. ve skládačkách je zapotřebí ve stanoveném limitu třiceti vteřin sestavit jednotlivé nabídnuté komponenty do předepsaného geometrického tvaru. A není to vždy jednoduché. Možnost definovat i jiný než třicetivteřinový časový limit a opakovat stejnou úlohu při jejím neúspěšném řešení by však jistě uvítala většina z vás.

Po aktivaci tlačítka Kontrola program zkontroluje správnost vašeho snažení. Navíc podle typu řešeného příkladu poznamená do výsledkových tabulek jméno řešitele, počet správných či špatných odpovědí a udělenou známku. Podrobnější údaje včetně data a času řešení doplní do souboru vysledky.dat pro případné pozdější využití.

Ať už samostatně, nebo spolu s CD-ROM Geometrie 1 tak máte k dispozici zajímavého pomocníka pro procvičování geometrických úloh.

Milan Pola

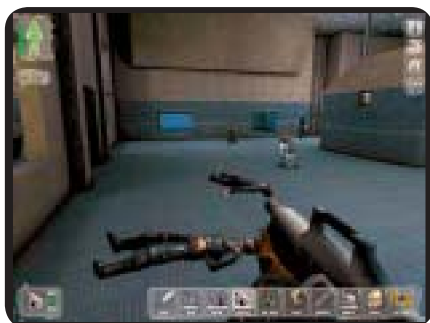
Krycí jméno: JC Denton

Jedna z nejpopulárnějších počítačových her nedávné minulosti je nyní v prodeji za cenu dvou set korun!

Deus Ex je brilantní dílo. Tento titul, který vyšel v roce 2000, je skutečně jedním z klenotů počítačověherní historie – nyní se navíc ke všem jeho kladným vlastnostem přidala i cena, která v síti prodejen JRC klesla na 199 korun. Není proč váhat.

Příběh

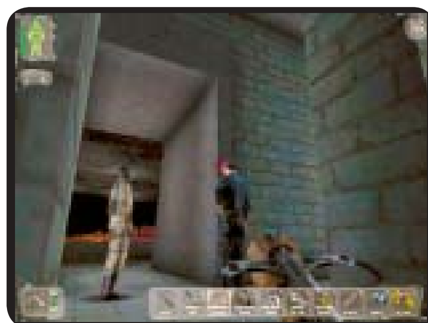
Největší podíl na kvalitě hry má bezesporu propracovaný příběh. Váš odraz v herním světě, zvláštní agent s krycím jménem JC Denton, je členem nadnárodní organizace bojující s terorismem. Výraz „zvláštní" je



v tomto případě rozhodně namístě – zatímco dosavadní členové organizace jsou pouze cvičení vojáci, vy a váš bratr Paul jste jediní dva agenti, jejichž tělo je pomocí nanoimplantátů vylepšeno za hranice prostého člověka.

Váš první úkol není nijak složitý: teroristé obsadili sochu Svobody a vy jste vysláni, abyste situaci uvedli zpět do pořádku. Boji proti teroristické organizaci NSF se budete věnovat ještě několik následujících misí, ale postupně objevíte, že vaše organizace nefunguje zrovna tak, jak má, a NSF vlastně nemá tak špatné úmysly, jak se zpočátku zdálo – do všeho se navíc začnou míchat tajemné postavy z Washingtonu a zásadní roli sehraje i druhý nanoagent, váš bratr Paul.

Jak se dějová linka vine stále dál, zavede vás postupně do Hongkongu, Paříže a v závěru samém i do proslulé nevadské Oblasti 51. Postavy časem přibývají a každá je něčím zajímavá. Co je však hlavní: u nikoho, skutečně u nikoho si nejste jisti, jak dlouho ještě zůstane na vaší straně. Snadné rozlišování kladných postav od těch záporných ke hře Deus Ex nepatří a je to tak dobře.



Do akce!

K dosažení cíle máte k dispozici většinou několik možností. Jednou z cest je vzít do ruky pušku, vybavit se dostatečným množstvím munice a volnou cestu si jednoduše prostřílet. Kromě toho lze však protivníky téměř vždy překonat i bez použití násilí: můžete se krčit, plížit a přebíhat za jejich zády ze stínu do stínu. Třetí možností může být třeba nabourat počítač místní ostrahy a vyřadit z činnosti veškerou bezpečnostní ochranu, což vám umožní snadno projít. Možností bývá téměř vždy několik, a tak si můžete vybrat vždy tu, která vám nejvíce vyhovuje.

Svět

Detailnost, do které je hra Deus Ex dotažena, je až neskutečná. Všude kolem vás se povalují noviny nebo knihy; jejich četba sice není pro postup hrou důležitá, ale zajímavě dokresluje představy o světě, ve kterém JC Denton žije. Vaše akce poměrně logicky ovlivňují dění ve vašem okolí a provázanost všeho se vším je právě ten prvek, díky kterému vás Deus Ex vtáhne do svého světa a nepustí vás, dokud hru nedohrajete.

> **i**
> ### Deus Ex
> **Dodává:** JRC, *www.jrc.cz*
> **Minimální nároky na počítač:** PII – 300 MHz, 64 MB RAM, graf. karta 8 MB Direct 7 kompatibilní s SVGA, Windows 95/98.
>
> V edici Game4U se Deus Ex prodává v originále, tedy v angličtině, ale na CD se nacházejí i soubory s češtinou. V konečném důsledku si tedy můžete sami vybrat, která z jazykových variant vám lépe vyhovuje.

Zpracování

Grafika vám dech rozhodně nevyrazí, avšak v důsledku její nedokonalosti hra funguje i na poměrně slabých počítačích. Nedostatky v grafice však Deus Ex rozhodně více než vynahrazuje svojí audiostránkou, která je fantastická. Hudba v důležitých okamžicích příjemně dotváří tu správnou atmosféru, kromě



ní však nesmím zapomenout také na výborné namluvení postav. Ačkoliv všechny jejich texty jsou v angličtině, v Hongkongu mají skutečně čínský přízvuk a v Paříži zní veškerá mluva zase francouzsky, jednoduše úchvatné!

Závěr

Shrnutí hry se tentokrát objevilo hned na začátku článku a mně nezbývá než ho pouze zopakovat: Deus Ex je brilantní dílo, které by rozhodně nemělo uniknout vaší pozornosti, obzvlášť za tak přívětivou cenu. S koupí však neváhejte dlouho, už brzy byste se mohli vracet z obchodu s prázdnýma rukama.

-maz

V malém těle hodně muziky

I tak by se daly stručně charakterizovat tři malé MP3 přehrávače, na které jsme se tentokrát podívali. Díky malým rozměrům se vejdou do každé kapsy, a přitom mohou reprodukovat dvě hodiny hudby v CD kvalitě.

Dva z nich (HOOP Dandy a Seitec) umí navíc přijímat rádiové vysílání v pásmu FM a díky zabudovanému mikrofonu poslouží i jako hlasový záznamník. Všechny tři přehrávače komunikují s počítačem prostřednictvím rozhraní USB. Jsou vybaveny interní pamětí s kapacitou 128 MB. Do této paměti se vejdou přibližně 2 hodiny velmi kvalitního hudebního záznamu v CD kvalitě. Za CD kvalitu jsou při vytváření souborů MP3 označovány soubory s datovým tokem 128 kb/s. Jedna minuta záznamu ve formátu MP3 v této kvalitě zabere na disku cca 1 MB. Při tak malých rozměrech je to velmi dobré.

Všechny tři přístroje dobře poslouží i pro přenos dat mezi dvěma počítači; při nahrávání souborů z počítače totiž tato zařízení nejsou omezena pouze na soubory MP3. Pokud vám pro vaše účely nebude 128 interní paměti stačit, nabízejí modely HOOP Dandy a Thomson LYRA sloty pro rozšiřovací paměťové karty – přístroj HOOP Dandy čte paměťové karty SmartMedia a přístroj Thomson LYRA je připraven pro použití karet SD Card/MMC (MultiMedia Card).

Paměťovou kapacitu přístroje Seitec žádnou paměťovou kartou rozšířit nelze, některé uživatele však může zaujmout zabudovaným laserovým ukazovátkem. A samozřejmě také cenou – je totiž ze tří testovaných modelů nejlevnější: stojí 3607 Kč s DPH, za HOOP Dandy 230 zaplatíte 4990 Kč s DPH a cena modelu Thomson LYRA PDP 2448 je 4999 Kč s DPH.

HOOP Dandy 230

Novinkou na českém trhu jsou přehrávače HOOP, my jsme se zaměřili na model Dandy 230, který stojí 4990 Kč s DPH. Kromě přehrávání souborů MP3 dokáže stejně jako model Seitec také přijímat rádiové vysílání v pásmu FM a díky zabudovanému mikrofonu poslouží i jako hlasový záznamník. Dandy 230 má čtvercový půdorys o rozměrech 61 × 61 mm a na výšku měří 16 mm, povrch má stříbrnou barvu.

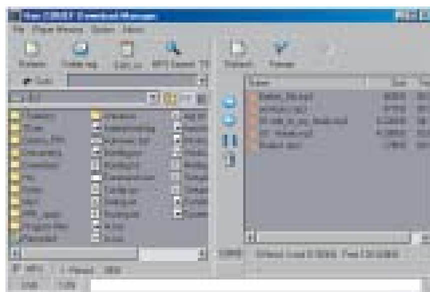
Dodávaná sluchátka s tzv. „peckami“ mají dostatečně dlouhou šňůru (133 cm) a jsou na tento typ sluchátek dosti kvalitní – subjektivně se nám líbila víc než sluchátka dodávaná k přístroji Seitec.

Ocenili jsme velmi snadné ovládání přístroje, snadnou instalaci ovladačů do počítače a bezkonfliktní komunikaci, a to i s počítači používajícími operační systém Windows 98 – na rozdíl od dalších dvou přístrojů v testu je zde program Han-230UEF Download Manager pro komunikaci s počítačem.



Prostřednictvím tohoto programu lze kopírovat libovolné soubory z počítače i do něj a vybrané soubory mazat.

Na displeji se zobrazují všechny důležité informace: při přehrávání souborů MP3 doba přehrávání, jméno interpreta i název skladby, nechybí údaj o hlasitosti a pořadí skladby. Najdete zde též informaci, při jakém datovém toku byl soubor MP3 vytvořen (CD kvalita je 128 kb/s) a při jaké samplovací frekvenci (velmi dobrou kvalitu zaručuje frekvence 44,1 kHz). Nechybí ani ukazatel stavu nabití baterie.



Pomocí tohoto jednoduchého programu můžete přesouvat libovolné soubory z počítače do přehrávače i z přehrávače do PC.

Pokud chcete použít tento přístroj jako diktafon, přepnete tlačítkem Mode na volbu Voice. Při volbě rádia FM si můžete užít kvalitního poslechu rádiových stanic na vlnách FM. Displej v tomto případě zobrazuje informace o frekvenci naladěné stanice a také to, zda je příjem mono, nebo stereo. Krátkou dobu po vypnutí přístroje si přehrávač naposledy poslouchanou stanici pamatuje.

V menu můžete mazat zvukové soubory MP3 i nahrané hlasové záznamy. U FM režimu je na výběr režim evropský, japonský a USA. Hlasitost se ovládá páčkou, umístěnou v jednom z rohů. Napájení zajišťuje jedna baterie typu AAA (stejně jako u přístroje Thomson) a v zadní části přehrávače je zdířka pro kartu SmartMedia. V balení je i šňůra, kterou využijete v případě, že budete přístroj nosit zavěšený na krku. Celkově se nám model HOOP Dandy 230 velmi líbil – kromě přehrávání souborů MP3 nabízí i příjem rádia FM a funkci hlasového záznamníku. Přístroj se snadno ovládá a s počítačem komunikuje bezchybně. Proto jsme mu udělili ocenění Tip PPK.



Paměťovou kapacitu přístroje HOOP Dandy 230 můžete rozšířit paměťovou kartou SmartMedia.

HOOP Dandy 230



Cena: 4990 Kč s DPH.
Poskytl: Umax Czech, a. s.
www.umax.cz, www.e-hoop.cz

Klady a zápory:
+ FM rádio
+ lze použít jako hlasový záznamník
+ možnost rozšíření paměti
+ snadné ovládání
+ dlouhá šňůra u sluchátek

Seitec

Nejlevnějším přehrávačem v testu je model Seitec s cenou 3607 Kč. Má podlouhlý tvar o rozměrech 90 × 46 × 9 mm a stejně jako HOOP Dandy má stříbrný povrch. Na rozdíl od obou dalších přístrojů není Seitec napájen z baterie, ale má zabudován akumulátor, který se dobíjí z počítače prostřednictvím rozhraní USB. Přikoupit si můžete dobíjecí adaptér, který se zapojuje do elektrické zásuvky. Seitec se odlišuje také tím, že nemá žádnou zdířku pro externí paměť, a tím, že má integrováno laserové ukazovátko. Stejně jako HOOP Dandy lze i Seitec použít jako rádiový přijímač a hlasový záznamník. Také v tomto případě se s přístrojem dodávají sluchátka „pecky“, která jsou umístěna na šňůře, jež slouží pro zavěšení přehrávače na krk.



Na malém displeji se zobrazují jen nejdůležitější informace – při přehrávání souborů MP3 se na něm zobrazuje hlasitost, doba přehrávání skladby, název skladby a jméno interpreta. Je zde také vyznačeno, jak máte nastaven ekvalizér. V něm můžete vybírat mezi položkami normal, pop, rock, classic a jazz. Při poslechu rádia se zobrazuje pouze naladěná frekvence.

Malou výtku si zaslouží neoznačené tlačítko, které slouží pro uzamčení tlačítek – není



Pro ovládání modelu Seitec se používá čtyřpolohové tlačítko. V boku vidíte zdířku pro USB kabel a páčku pro uzamčení tlačítek. Není zde však vyznačeno, která poloha znamená zamčeno a která odemčeno.

Seitec



Cena: 3607 Kč s DPH.
Poskytl: ProCA, s. r. o.
www.proca.cz

Klady a zápory:
+ nízká cena
+ FM rádio
+ lze použít jako hlasový záznamník

– méně přehledné menu
– problémy při instalaci pod Windows 98
– dobíjení akumulátoru prostřednictvím USB rozhraní

jasné, v které poloze této páčky jsou tlačítka uzamčena a v které jsou odemčena. Významnější problém však nastal při zprovozňování přehrávače, a to při komunikaci s počítačem vybaveným operačním systémem Windows 98. Z přiloženého miniCD jsme nainstalovali ovladače, ale s naším počítačem přehrávač Seitec nespolupracoval. Na počítačích s operačními systémy Windows ME a Windows XP funguje přehrávač bez problémů; v těchto případech není třeba ovladače instalovat a přehrávač se v systému objeví jako výměnný disk, na který můžete cokoli kopírovat a z něhož můžete mazat. Menu se ovládá pomocí čtyřpolohového tlačítka dost neohrabaně, menu je navíc nepřehledné.

Thomson LYRA PDP 2448

Model Thomson LYRA PDP 2448 se 128 MB paměti stojí 4999 Kč s DPH. Na rozdíl od předchozích stříbrných přehrávačů je vyveden v bílomodré barevné kombinaci a jeho rozměry jsou 55 × 50 × 20 mm. Na instalačním CD najdete kromě ovladačů i kvalitní program MusicMatch Jukebox 7.5, který vám poslouží nejen pro přehrávání hudebních souborů, ale i při vytváření souborů MP3. Napájení přístroje je stejné jako u modelu HOOP Dandy zajištěno jednou baterií typu AAA. S tímto přehrávačem se dodávají pěkná sluchátka, ne „pecky“ jako u výše recenzovaných modelů. USB kabel se nepřipojuje z boku, ale v zadní části přehrávače.

Thomson LYRA není na rozdíl od modelů HOOP a Seitec přizpůsoben pro příjem rádiových vln a nemá zabudovaný mikrofon, takže ho nelze použít jako hlasový záznamník. V levém boku pod páčkou



pro uzamčení tlačítek je zdířka pro paměťové karty SD/MMC. Na displeji se kromě jména interpreta a názvu skladby zobrazují informace o délce přehrávání, o pořadí skladby, o hlasitosti a také o stavu baterie. Z režimů přehrávání můžete zvolit například pop, rock, jazz, pro zvýraznění hlubokých tónů je zde položka bass.

Přehrávač Thomson LYRA PDP 2448 se po připojení k počítači hlásí jako výměnný disk (stejně jako model Seitec). Líbilo se nám snadné ovládání přístroje a kvalitní sluchátka a ocenili jsme i praktické zařazení programu MusicMatch Jukebox na instalační CD. Oceněný model HOOP Dandy 230 však za téměř stejnou cenu nabízí více funkcí.



Instalace ovladače k přehrávači Tomson LYRA je velmi snadná. Na jejím počátku vyberete příslušný model a o zbytek se postará instalační průvodce.



Na instalačním CD dodávaném s přehrávačem Thomson LYRA najdete i kvalitní program MusicMatch Jukebox, který kromě přehrávání poslouží i při tvorbě souborů MP3.

Thomson LYRA PDP 2448



Cena: 4999 Kč s DPH.
Poskytl: Thomson multimedia Czech, s. r. o.
www.thomson.cz

Klady a zápory:
+ možnost rozšíření paměti
+ snadné ovládání
+ kvalitní sluchátka
+ program MusicMatch Jukebox

– není FM rádio
– nelze použít jako hlasový záznamník

Jak vytvořit soubor MP3?

Abyste si na přenosném přehrávači mohli soubory MP3 přehrávat, musíte je nejdříve mít. Vlastní kolekci „empétrojek“ můžete snadno vytvořit za pomoci programu MusicMatch Jukebox, který je velmi rozšířený a je přiložen i k testovanému přehrávači Thomson LYRA.



Nastavení CD kvality při vytváření souborů MP3 v programu MusicMatch Jukebox.

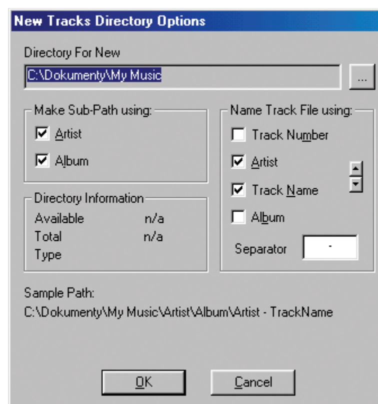
Navíc je možné si jej volně stáhnout z webové stránky *www.musicmatch.com*. Pokud máte PPK 7/2003, u něhož přiložené cédéčko bylo věnováno hudbě v počítači, naleznete program MusicMatch Jukebox ve verzi 7.5 na něm.

Po nainstalování tohoto programu se můžete pustit do tvorby souborů MP3. Tento přehrávač má při vytváření souborů MP3 přednastaven datový tok 128 kb/s, který zajišťuje CD kvalitu vytvořených souborů. Pokud chcete nastavit jiný datový tok, nebo se chcete o tomto faktu jen přesvědčit, klikněte na volbu **Options** a dál na **Recorder** a na **Quality**.



Výběr skladeb pro převod do formátu MP3 se provádí v části Recorder.

Klikněte na **View** a zde označte **Recorder**. Pod hlavním oknem se objeví okno rekordéru. Po založení hudebního cédéčka do mechaniky CD-ROM se v této části programu objeví soupis všech skladeb. Můžete buď některé vybrat, nebo označit všechny a po kliknutí na tlačítko Record (označené červenou tečkou) se vybrané skladby nahrají na pevný disk.



Voba adresáře pro uložení souborů MP3.

Hotové soubory MP3 se ukládají do přednastaveného adresáře C:\Dokumenty\My Music. V tomto adresáři je naleznete a můžete je odtud zkopírovat např. do přenosného přehrávače. Chcete-li, aby se soubory MP3 ukládaly do jiného adresáře (např. do adresáře C:\MP3), musíte na disku C tento adresář vytvořit a u programu MusicMatch změnit přednastavenou cestu. Klikněte na **Options/Recorder** a odtud vyberte položku **Settings**. Na kartě **Recorder** klikněte na **Tracks Directory**, klikněte na tlačítko se třemi tečkami a vyberte adresář podle vlastního výběru. Vše potvrďte kliknutím na tlačítko **OK**.

-mse

Doplňky k počítači

Čtyři výherci dostanou ceny od společnosti Logitech. Jde o digitální fotoaparát kombinovaný s webovou kamerkou (Logitech ClickSmart 420), joystick se systémem zpětné hmatové odezvy (Logitech WingMan Strike Force 3D), optický bezdrátový trackball (Logitech Cordless TrackMan Optical) a o bezdrátovou optickou myš (Logitech Cordless Optical Mouse).

Dnešní otázka:

Které nové výrobky Logitech vyrábí?
a) bezdrátové tiskárny;
b) handsfree k mobilním telefonům;
c) skenery.

Odpověď na otázku nám spolu s tajenkou křížovky pošlete nejpozději do **13. října 2003** buď na korespondenčním lístku označeném heslem **Logitech** na adresu **Vogel Burda Communications, oddělení marketingu, Na Florenci 19, 110 00 Praha 1**, nebo elektronickou poštou na adresu **krizovka17@ppk.cz**. Nezapomeňte uvést svou poštovní adresu! Jména výherců uveřejníme v **PPK č. 20/2003**.

Tajenku a odpověď na otázku se svou adresou můžete zaslat formou SMS zprávy na číslo 9000106, a to ve tvaru:
VOGEL*PK17*Text tajenky*odpoved na otazku*Jan Novak Vinohradska52 15000 Praha5

Na začátek SMS zprávy napište slovo VOGEL. Příznak PK17, text tajenky, odpověď na otázku a kontaktní údaje oddělte od sebe hvězdičkou nebo čárkou. Pokud jste se již zaregistrovali v SMS registraci 2003, můžete své jméno a adresu vynechat. Cena za odeslanou SMS zprávu je 6 Kč včetně DPH. SMS službu poskytuje společnost NetKit, s. r. o. **Infolinka:** +420 284 820 470

Společnost Logitech vyvíjí, vyrábí a uvádí na trh osobní rozhraní, která lidem umožňují efektivně pracovat, bavit se a komunikovat v digitálním světě. Novou kategorii výrobků Logitech reprezentují elegantní handsfree k mobilním telefonům.
www.logitech.com, www.logitech.cz







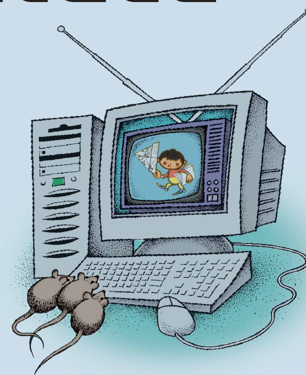
POMŮCKY: CHAN, KONO, OLES, OOS	PTÁK Z ŘÁDU KUKAČEK	STŘEŠNÍ SVOD	ZAČÁTEK TAJENKY	ŘEMEN		NICOTNOST	SMĚTI	NÁZEV SYKAVKY	VAVŘÍN		ČÁST OBUVI	KONEC TAJENKY	NADŠENÍ	SENOSEČE
KDYSI PŘEDNÍ VZPĚRAČ USA					KYT					JMÉNO PROZAIKA HONČARA				
OCHRANA VOJÁKA					RANNÍ VLÁHA / POPĚVEK					OBDĚLANÝ POZEMEK / CHEM. ZN. RUTHENIA				
VOJENSKÉ LŮŽKO								NIČIVÁ VICHŘICE						
OKŠÍROVATI								ZRUČNOST						
	JUGOSL. DUTÁ MÍRA	KARETNÍ HLÁŠKA / DOBOVÝ VKUS								LATINSKY "A, I"			STARÉ ČÍNSKÉ PLATIDLO	PRODLOUŽENÁ BOČNÍ ZEĎ
TROPICKÉ ŠÍLENSTVÍ										DRUH LOSOSA				
SOUSTAVA TAJNÝCH ZNAKŮ				NAVLHČIT							ORIENTÁLNÍ HOSTINEC / SÍDLO V NĚMECKU			
NEJVYŠŠÍ STARO-GERMÁNSKÝ BŮH										KYSELÁ POCHUTINA				
KOUPACÍ NÁDOBA										ŠPANĚLSKÁ POLÉVKA / KANCELÁŘ. ZKRATKA				
	ZBRAŇ KOVBOJŮ	INIC. MALÍŘE MUCHY / OCHRANA ZBOŽÍ			FRANC. "Z"	CITOSL. PODIVENÍ		UŽITEK (NÁŘEČNĚ)	SNAD / NOVÁČEK (Z LATINY)				ČÍSELNÁ LOTERIE	ZABIJAČKOVÁ POCHOUTKA
PRÁDELNÍK (ZASTAR.)							MUŽSKÉ JMÉNO				CELNÍ POPLATEK / SMYČKY			
MRAV							ITALSKY "ANO" / TUMÁŠ			NÁDOBA U STUDNY / SPZ PRAHY				
ETNICKÁ SKUPINA V ČR					DRUH LYŽAŘSKÉ VĚTROVKY							TAMTA		
TROUCHNIVĚT					ZAHRADNÍ PLOD							ANGLICKY "NEBO"		

Správná odpověď na soutěžní otázku z **PPK č. 14/2003** zní: Fotoaparát Dimage E-223, ke kterému dostanete zdarma program Zoner Media Explorer 5, vyrábí společnost Minolta (odpověď c).

Tajenka křížovky z **PPK č. 14/2003** zní: Dobré světlo pro vaše digi-fotky přeje Zoner.

Grafický program Zoner Media Explorer 5 od společnosti **Zoner Software** vyhrávají: Radek Hes z Prahy 7, Stanislav Kunt z Bernartic, Jitka Lehká z Nového Boru, Iva Sedláčková z Lokte, Ingrid Müllerová ze Šternberka, Miluše Burešová z Prahy 8, Jiří Krčmář ze Sopotnice, Pavel Novák z Ústí nad Labem, Jana Mikulková z Topolné a Tomáš Kořínek z Prahy 5. Blahopřejeme!

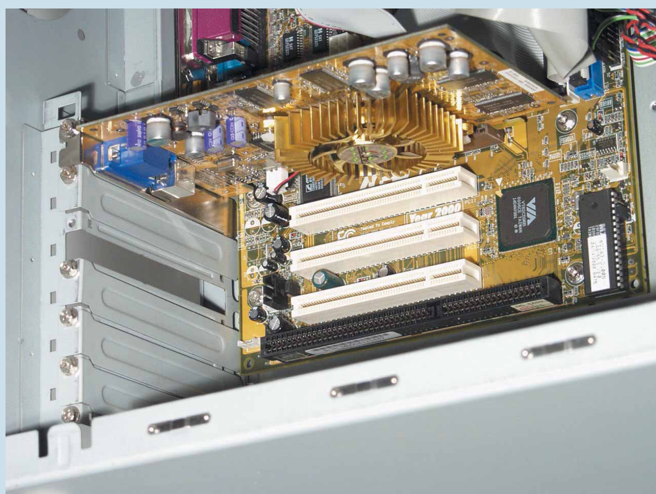
Jak zapojit do počítače televizní kartu



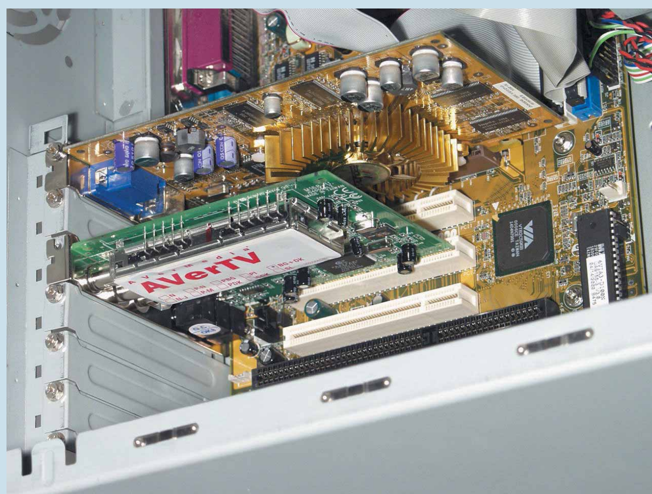
Na obrazovce počítačového monitoru můžete sledovat i televizní vysílání. Potřebujete k tomu televizní kartu. Ty jsou v mnoha případech uzpůsobeny i pro příjem rádiového signálu v pásmu FM.

Taková je i TV karta **AVerMedia AVerTV GO**, kterou pořídíte za cenu nižší než 2000 Kč. Je to běžně dostupná a oblíbená televizní karta, která se vkládá do PCI slotu na základní desce uvnitř počítače. Spolu s ní najdete v balení i dálkový ovladač napájený dvěma bateriemi typu AAA (jsou také obsahem dodávky), senzor dálkového ovládání, rádiovou anténu a kabel pro propojení TV karty s kartou zvukovou. Nechybí samozřejmě cédéčko s ovladači a s instalací programu AVerMedia. Nejprve je však nutné vložit TV kartu do PCI slotu na základní desce počítače. Odpojte napájení počítače a po sejmutí krytu počítače se do toho můžete pustit.

Instalace TV karty do počítače



Obr. 1



Obr. 2

Na obrázku 1 vidíte vnitřek počítače, který jsme pro instalaci TV karty použili – do AGP slotu je vsazena grafická karta, pod ní jsou tři volné sloty PCI a pod nimi jeden volný slot ISA (ten u nových základních desek už nenajdete – dříve sloužil např. při instalaci zvukové karty nebo modemu). Do zvoleného PCI slotu vložte TV kartu a přišroubujte ji ke skříni. Zakrytujte počítač a připojte kabel napájení.

Nyní k televizní kartě připojte anténu (my jsme použili pokojovou anténu, stejně lze připojit venkovní anténu či kabelovou TV). Kabel od antény se zapojuje do druhé zdířky zprava. Do první zdířky zprava se připojuje rádiová anténa, která je v balení s TV kartou také obsažena. Třetí zdířka zprava je určena pro připojení videozdroje (např. videorekordéru, kamery, DVD přehrávače). Do první zdířky zleva zapojíte kabel od senzoru dálkového ovládání. Druhá zdířka zleva je určena pro přívod zvukových dat (videorekordér, kamera, DVD přehrávač) a do třetí zdířky zleva připojíte reproduktory nebo sluchátka.

i

AVerMedia AVerTV GO

Cena: 1915 Kč s DPH.

Poskytl: Delta CZ, s. r. o.
www.deltacz.cz

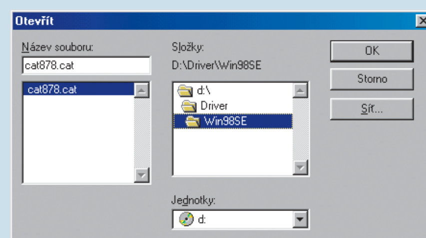


Na obrázku vidíte připojenou pokojovou anténu a senzor dálkového ovládání.

Instalace ovladačů TV karty

Pro instalaci TV karty jsme vybrali počítač s operačním systémem Windows 98, který je stále nejrozšířenějším operačním systémem na počítačích našich čtenářů. Při prvním startu operační systém rozpozná v počítači nový hardware, pro který nemá nainstalované ovladače. Do CD mechaniky vložte cédéčko s ovladači. Na obrazovce se objeví hlášení, které vás vyzve, abyste do počítače vložili disketu označenou AVerMedia a klikli na OK.

Vyberte CD mechaniku (např. D:\). Klikněte na složku **Driver** a dále vyberte operační systém, pod kterým pracuje váš počítač. Potvrďte to tlačítkem **OK**. Nyní se do počítače nainstalují potřebné ovladače a počítač vás vyzve k restartu. Po restartu počítače je třeba zadat sériové číslo, které u tohoto produktu najdete na zadní straně instalačního manuálu. Po jeho zadání klikněte na **OK** a instalace ovladačů k TV kartě je dokončena.



Výběr ovladačů umístěných na přiloženém CD.

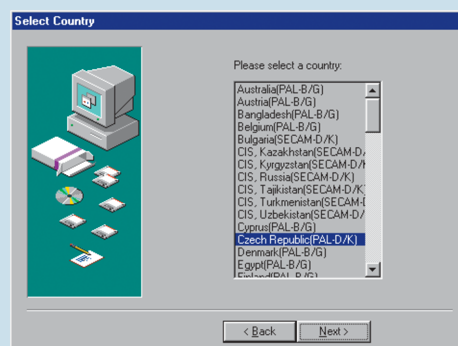
Instalace programů TV karty

Program AVerMedia, prostřednictvím kterého budete ovládat přehrávání TV i rádia, nainstalujte z instalačního CD. Klikněte na **Tento počítač**, vyberte CD mechaniku a v zobrazeném okně klikněte na **AVerMedia Utility Software**.

Klikněte na **Next** a v dalším okně zvolte **Czech Republic**. Pro zahájení instalace klikněte na **Next**.



Instalace programového vybavení.

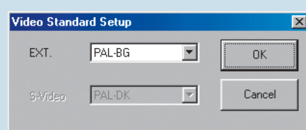


Volba země.

Práce s programem AVerMedia

V levém dolním rohu okna programu AVerMedia klikněte na výrazný obdélník a zde na tlačítko s klíčem.

Zobrazí se okno **Setup**. Zde klikněte na **Video Standard** a zvolte **PAL-BG**. Klikněte na **OK**.



Nastavení standardu PAL-BG.

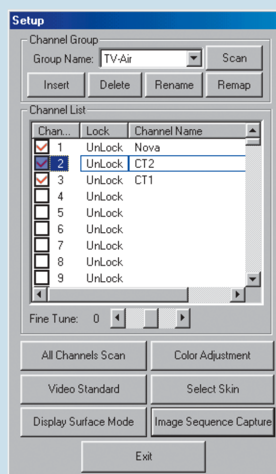
Pokud používáte běžnou anténu, ponechte v horní části **TV-Air**; máte-li kabelovou televizi, zvolte **TV-Cable**. Pro vyhledání TV stanic klikněte na tlačítko **Scan**.

-mse





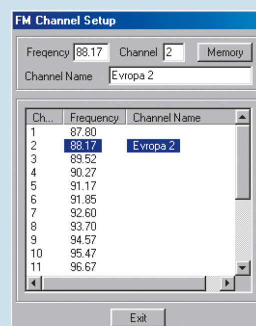
Ovládací panel TV karty.



Automatické vyhledávání TV stanic.



Do režimu pro příjem rádia přepnete kliknutím na tlačítko FM.



Po kliknutí na tlačítko Scan se automaticky vyhledají dostupné rádiové stanice.

NoteTab – lepší poznámkový blok

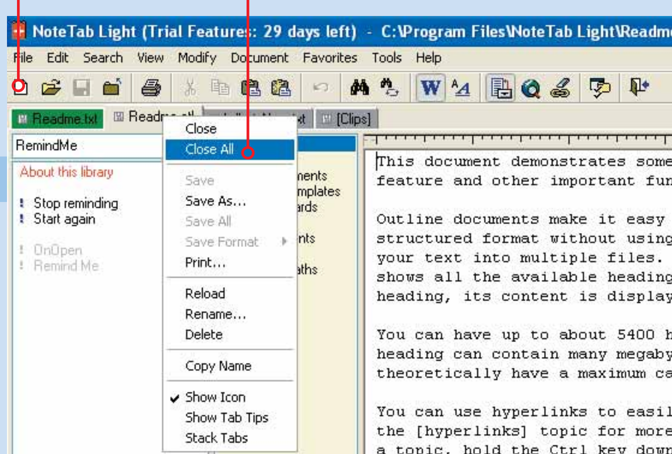
Na PPK CD vám přinášíme program NoteTab, což je poněkud propracovanější obdoba programu Poznámkový blok. Kromě prosté tvorby textových souborů v něm lze např. vytvářet internetové stránky.

Program najdete na PPK CD 17/2003

Používání programu je bezplatné a jeho ovládání je v angličtině, proto vám návod k používání jistě přijde vhod. Program najdete na PPK CD 17/03 v rubrice Programy/Různé.

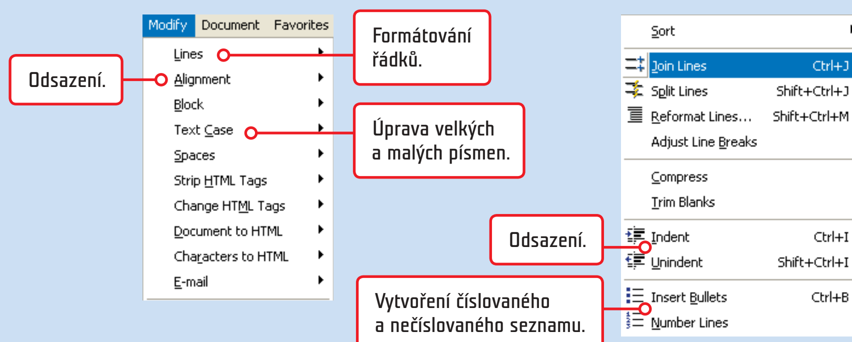
Formátování textu

Při prvním spuštění programu se v záložkách otevřou tři dokumenty, které mají za úkol vás informovat o schopnostech programu. Tyto záložky můžete zavřít, kliknete-li pravým tlačítkem na záložku a z místní nabídky vyberete položku **Close**, popř. položku **Close All**, pokud si přejete zavřít najednou všechny záložky. Nový soubor otevřete kliknutím na první tlačítko **New Dokument** v nástrojové liště. Chcete-li měnit font vepsaného textu, použijte v nástrojové liště tlačítko se symbolem písmene A. Tím se vyvolá klasická nabídka změny velikosti a typu písma. Předtím je však třeba tento text označit.



Nabídka Modify

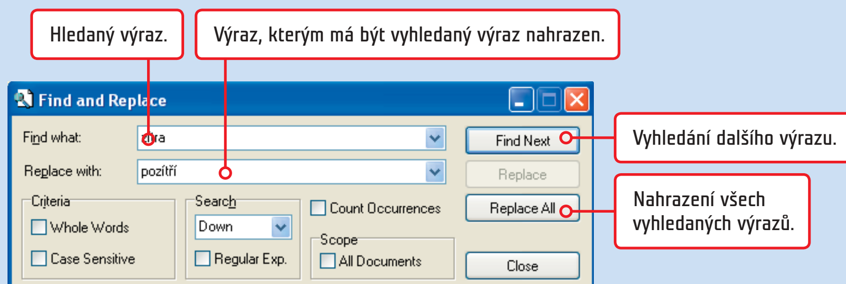
Další možnosti formátování textu naleznete v nabídce **Modify**. Zde se pod první nabídkou **Lines** skrývají příkazy pro úpravu řádků. Ty lze srovnat podle abecedy (**Sort**), dále je lze odsadit (**Indent**), nebo naopak „přisunout" blíže k okraji (**Unindent**). Můžete vytvořit také číslovaný seznam (**Number Lines**) nebo vložit k řádkům odrážky (**Insert Bullets**). V nabídce **Alignment** si lze nastavit zarovnávání textu doprava, doleva a na střed. V části **Block** můžete označený odstavec textu překopírovat do schránky (**Copy**), vyjmout jej do schránky (**Cut**) nebo jej vložit (**Paste**). V nabídce **Text Case** lze pracovat s velkými a malými písmeny v textu. Pokud zvolíte položku **Invert Case**, všechna malá písmena se v označeném textu změní na velká a naopak. Zvolíte-li nabídku **Upper Case**, bude celý text tvořen velkými písmeny. Zvolíte-li nabídku **Lower Case**, bude text tvořen písmeny malými. Zvolíte-li nabídku **Capitalize**, budou všechna první písmena ve slovech velká. Poslední příkaz **Sentence** způsobí, že velká budou v označeném textu pouze písmena za tečkou ve větě.



Vyhledávání

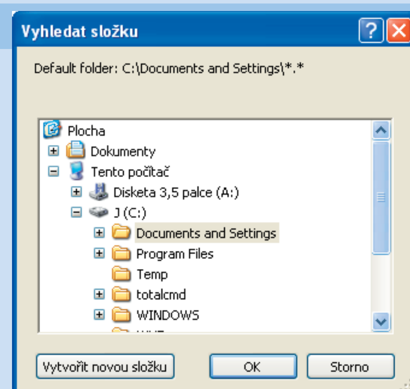
Program NoteTab umožňuje nejen vyhledávat v otevřeném dokumentu, ale dokonce i prohledávat celý disk. Z nabídky **Search** vyberte příkaz **Find** (pro vyhledání výrazu) nebo **Find and Replace** (pro vyhledání a nahrazení výrazu). Tím se vyvolá stejnojmenné okénko. Zde je třeba do políčka **Find what** vepsat hledaný výraz (či výrazy) a do druhého políčka **Replace with** výraz, kterým má být vyhledaný výraz nahrazen. Zaškrtnutím políčka **Whole words** dále určujete, že hledáte pouze celé výrazy, a v rozbalovacím seznamu **Search** určujete, zda má být dokument prohledáván shora dolů (**Down**), nebo zdola nahoru (**Up**). V okénku naleznete několik tla-

čítek. Kliknete-li na tlačítko **Find Next**, bude vyhledán další zadaný výraz, aniž by byl nahrazen. Kliknete-li na tlačítko **Replace**, bude další zadaný výraz rovnou zaměněn; kliknutím na tlačítko **Replace All** dojde k zaměnění všech vyhledaných výrazů.

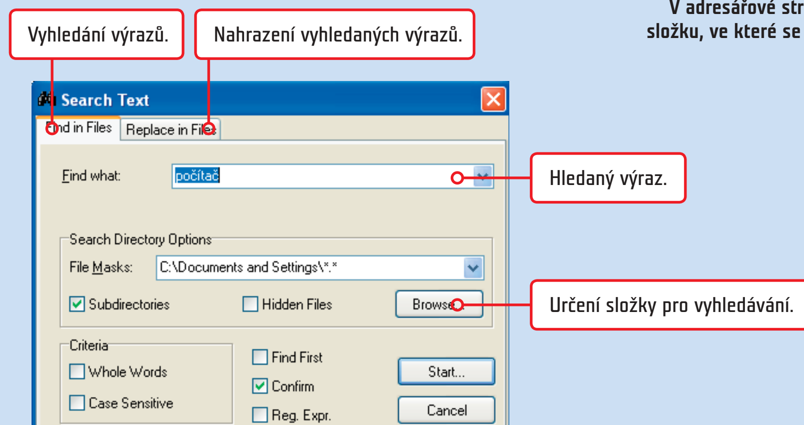


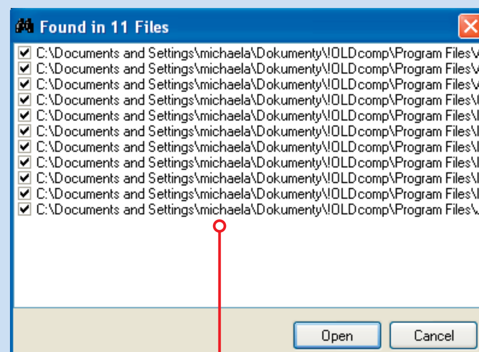
Vyhledávání na disku

Chcete-li prohledávat všechny soubory na disku, vyberte z nabídky **Search** položku **Search disk**. Tím se otevře okénko **Search Text** se dvěma záložkami. V první záložce (**Find in Files**) si nastavujete vyhledávání slov a v druhé (**Replace in Files**) zase nahrazování vyhledaných slov vybranými výrazy. Nejprve vepište do prvního řádku **Find what** výraz, který hledáte. Poté klikněte na tlačítko **Browse**, abyste určili, kde se má vyhledávat. Pokud zaškrtnete položku **Subdirectories**, budou se prohledávat i podsložky. Zaškrtnete-li položku **Hidden files**, budou se prohledávat i skryté soubory. Vyhledávání spustíte kliknutím na tlačítko **Start**. Vyhledané soubory se zobrazí v dalším okénku, kde si můžete zvolit, zda mají být automaticky otevřeny.



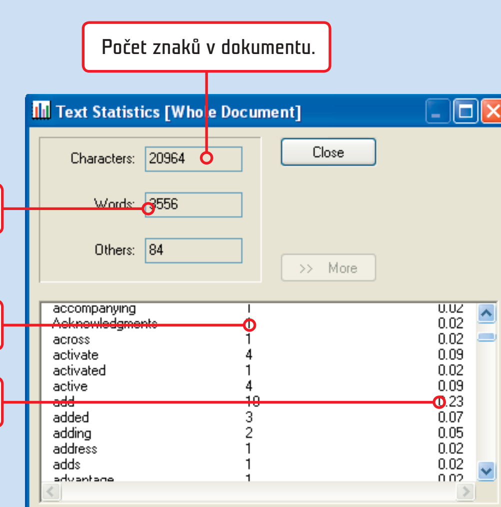
V adresářové struktuře označte složku, ve které se má vyhledávat.





Statistiky textu

Program NoteTab vám umožňuje zjistit počet znaků a slov v textu, a dokonce také zjistit výskyt slov v něm. Z nabídky **Tools** vyberte poslední položku **Text Statistics**. Zobrazí se stejnojmenné okénko, ve kterém se objeví informace o tom, kolik má text znaků a slov. Pokud kliknete na tlačítko **More**, zobrazí se ještě seznam všech slov, která dokument obsahuje. V seznamu je ve sloupečku **Frequency** uvedeno také to, kolikrát se slovo v textu opakuje, a navíc procentní podíl. Kliknete-li do políčka s výčtem slov, získáte místní nabídku, která vám umožní zkopírovat celý tento seznam do schránky (**Copy All**), uložit jej ve formátu TXT (**Save All**), uložit pouze seznam slov (**Save Words**) nebo seřadit seznam podle výskytu slov (**Sort by Frequency**).



Oblíbené položky

Textové soubory ve formátu TXT si můžete v programu NoteTab řadit do oblíbených položek, podobně jako např. v programu Internet Explorer. Klikněte na nabídku **Favorites** a zde na položku **Categories/New Category**. Otevře se stejnojmenné okénko, ve kterém si pro oblíbené soubory vytvoříte složku. Vepište do prázdného políčka název této kategorie a klikněte na tlačítko OK. Nyní z nabídky **Favorites** vyberte položku **Organise** a dále položku **Go to Favorites**. Otevře se okénko **Favorites** a zde nahoře v rozbalovacím seznamu naleznete všechny kategorie oblíbených položek, které jste vytvořili. Abyste zařadili do kategorie soubory, klikněte na tlačítko **Add** a v dalším okénku **Select files** tyto soubory vyhledejte. Klikněte na tlačítko **Otevřít**. Tím se dostanete zpět do okénka **Favorites**, kde můžete tuto kategorii ještě dále upravovat. Chcete-li soubor z kategorie odebrat, klikněte na tlačítko **Remove**. Pro otevření souboru použijte tlačítko **Open**. Tlačítkem **Open All** všechny soubory z této kategorie otevřete. **-mia**

Zcela nová Windows

Ačkoliv by měl být operační systém hlavně funkční, jistě není od věci pracovní prostředí si zpříjemnit a zkrášlit.

Program najdete na PPK CD 17/2003

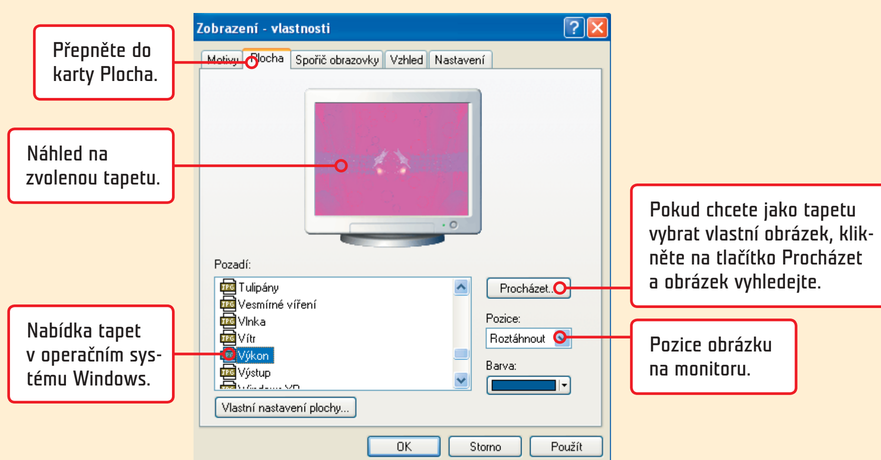
Pokud vám pro změnu tapet na ploše a pro nastavení šetřiče obrazovky nestačí standardní nástroje Windows, můžete využít aplikaci Windows Power Toys, kterou vám přinášíme na našem redakčním CD v rubrice Programy/Doplňky. Představovaný program se vztahuje k operačnímu systému Windows XP.

Instalace

Na redakčním CD najdete dva instalační programy. Nejprve si instalujte program Tweak UI a poté program PowerToys, což je jakási nadstavba prográmku Tweak UI. Instalace probíhá snadno, nezapomeňte jen vždy potvrdit, že souhlasíte s licenčním ujednáním. Tím jste si nainstalovali program Wallpaper Changer pro změnu obrázku na ploše (tzv. tapety) – program najdete v nabídce **Start / Všechny programy / Power Toys for Windows XP** nebo jej můžete spustit kliknutím na ikonku v systémové liště (vedle hodin). My se nejprve budeme věnovat popisu tohoto programu.

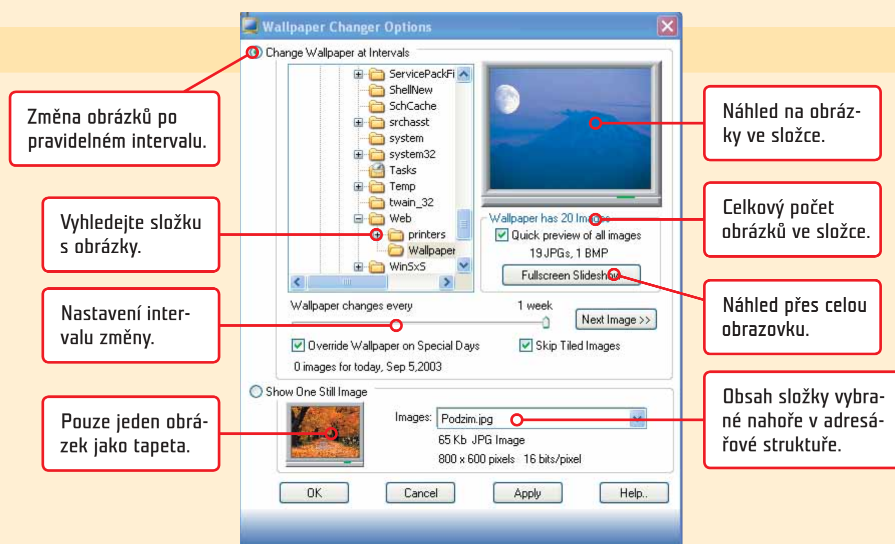
Tapety ve Windows XP

Podívejme se nejprve, jak si ve Windows XP můžete změnit tapetu bez pomoci specializovaných programů. Klikněte na nabídku **Start** v levém dolním rohu a poté vyberte položku **Ovládací panely**. Z nabídky vyberte ikonu **Zobrazení** a klikněte na ni. Tím se otevře okénko **Zobrazení – vlastnosti** s několika kartami. Pro změnu tapety přepněte do karty **Plocha**. Zde je obrázek monitoru, na kterém uvidíte aktuální tapetu. V seznamu **Pozadí** najdete nabídku tapet, které jsou součástí operačního systému Windows; chcete-li jako tapetu použít vlastní obrázek, klikněte na tlačítko **Procházet** a tento obrázek vyhledejte. Důležité je pouze to, aby byl obrázek dostatečně velký a kvalitní. V rozbalovacím seznamu **Pozice** zvolte, zda má být obrázek roztažen přes celou plochu, nebo zda má být na středu, anebo zda se mají z tohoto obrázku vytvořit dlaždice, tedy tentýž obrázek položený několikrát vedle sebe. Z rozbalovacího seznamu **Barva** si vyberete barvu okolí obrázku, pokud je obrázek malý a vy jste zvolili polohu obrázku na střed.



Jak změnit tapetu

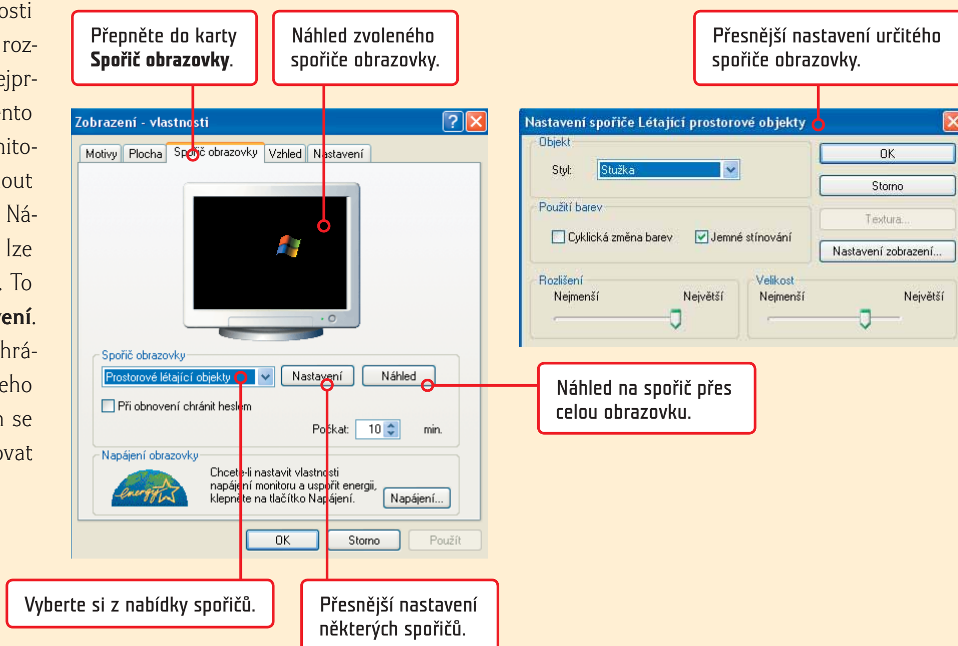
Spusťte program Wallpaper Changer. Okno programu je rozděleno do dvou částí. Chcete-li, aby se obrázek na vaší ploše pravidelně měnil, zaškrtněte v horní části okna položku **Change Wallpaper at Intervals**. Poté je třeba vybrat složku s obrázky, které se mají měnit. To provedete tak, že tuto složku vyhledáte v adresářové struktuře vlevo. Nejprve je vám nabídnuta složka s obrázky pro tapetu, ale vy si můžete vybrat jakoukoliv vlastní složku s tzv. bitmapovými obrázky (formáty JPG, BMP, TIFF apod.); rozhodující je pouze dostatečná kvalita (velikost) obrázku. Zatrhnete-li položku **Quick preview...**, vpravo v okénku si



můžete v rychlém sledu prohlédnout náhled na obrázky v této složce. Pod tímto okénkem je zobrazena informace o tom, kolik obrázků tato složka obsahuje a jaká je jejich celková velikost a formát. Jestliže si chcete tyto obrázky prohlédnout přes celou obrazovku, klikněte na tlačítko **Fullscreen Slideshow** – tím spustíte prohlížení všech obrázků ze složky. Zpět do okénka programu se vrátíte kliknutím myší. Dále je třeba nastavit pomocí jezdce interval, po jehož uplynutí se mají obrázky měnit. Pokud však chcete mít na ploše zobrazen pouze jeden obrázek, v druhé části okna zatrhněte položku **Show One Still Image**. Zde si ze složky **Images** vyberte jeden z nabízených obrázků. Chcete-li mít jako tapetu obrázek vlastní, pak nejprve nahoře v adresářové struktuře vyhledejte složku, která tento obrázek obsahuje, a poté obrázek vyberte ze seznamu **Images**. Nakonec všechny změny potvrďte kliknutím na tlačítko **OK.**

Šetříce obrazovky ve Windows XP

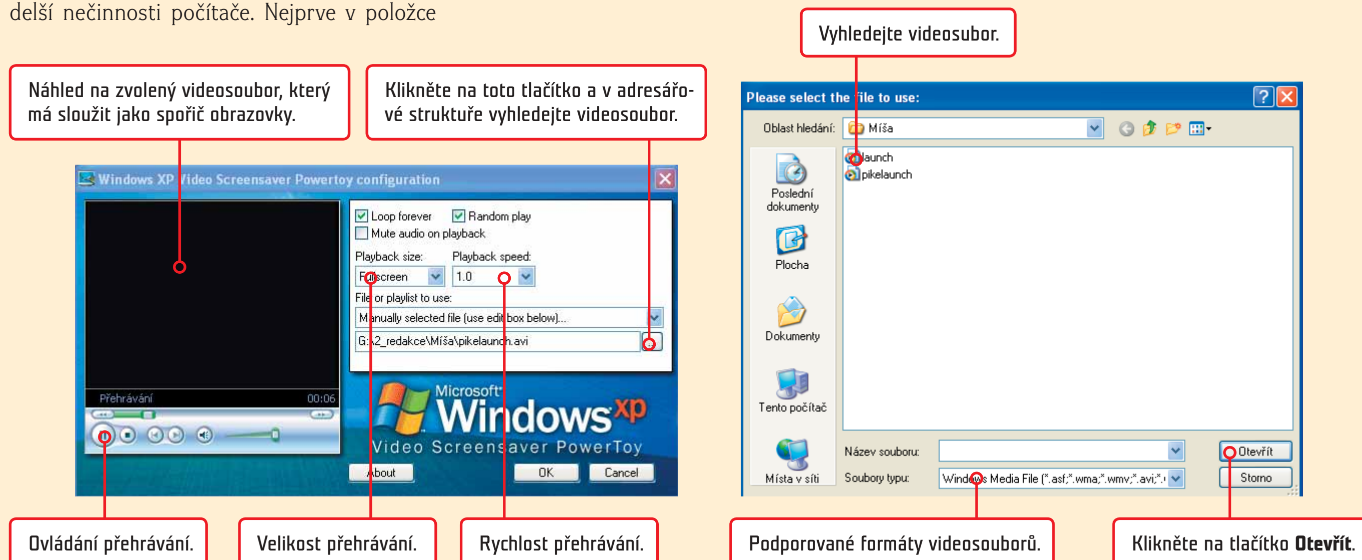
Vyvolejte opět okénko **Zobrazení** – vlastnosti a přepněte do karty Spořič obrazovky. Z rozbalovacího seznamu **Spořič obrazovky** nejprve vyberte jeden z nabízených motivů. Tento motiv se zároveň zobrazí na obrázku monitoru nahoře. Jestliže si jej chcete prohlédnout přes celou obrazovku, klikněte na tlačítko Náhled. Některé z těchto nabízených šetřičů lze ještě různě upravit podle vlastního přání. To zjistíte, pokud kliknete na tlačítko **Nastavení**. Většinou si můžete nastavit rychlost přehrávání tohoto šetřice a barvu některých jeho součástí. U spořičů obrazovky, ve kterých se vyskytuje i text, lze tento text formátovat a určit text vlastní.



Jak změnit šetřič obrazovky

Chcete-li pomocí staženého doplňku změnit šetřič obrazovky, není třeba spouštět žádnou aplikaci. V okénku **Zobrazení – vlastnosti** opět přepněte do karty **Spořič obrazovky**. Z rozbalovacího seznamu Spořič obrazovky vyberte položku **XP Video Powertoy** a klikněte na tlačítko **Nastavení**. Otevře se okénko a v něm si lze vybrat videosoubor (případně obrázek či hudbu), který se má přehrávat při delší nečinnosti počítače. Nejprve v položce **Playback size** nastavte, v jaké velikosti se má video přehrávat vůči velikosti obrazovky. To může být přes celou obrazovku (**Fullscreen**) až po 400% procent původní velikosti. V další položce **Playback** speed určujete rychlost přehrávání. Chcete-li jako spořič použít vlastní video, z rozbalovacího seznamu **File or playlist to use** vyberte položku **Manually selected file**. Poté klikněte na tlačítko s třemi tečkami a prostřednictvím okénka **Please select the file** vyhledejte tento soubor na disku. Nakonec vše potvrďte kliknutím na tlačítko **OK**.

-mia



Neobyčejný přehrávač

Vaše dotazy se často týkají toho, jak přehrávat videosoubory v různém formátu. Na PPK CD vám proto přinášíme další zajímavý program, který přehrávání videa podporuje.



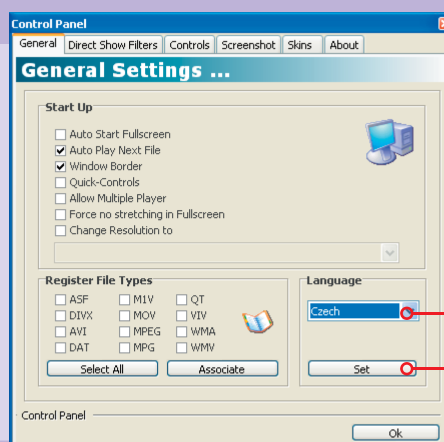
Program najdete na PPK CD 17/2003

Tento program se nazývá RadLight a přehrávání videa vám „zpříjemní“ ještě několika dalšími dovednostmi, jako je možnost volby fontu titulků apod. Podívejme se, jak s tímto freewarovým prográmkem nakládat.



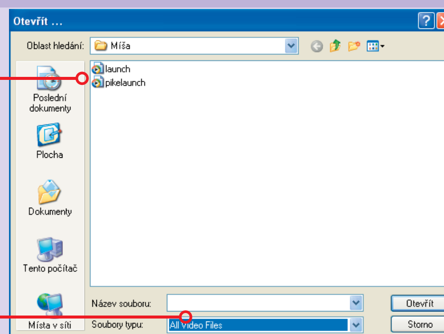
Nastavení češtiny

Ovládání programu je standardně v angličtině, avšak je možné si nastavit i češtinu. Okno programu má poněkud netypický tvar a netypická tlačítka pro ovládání. Klikněte na tlačítko **Control panel** vedle údaje o odehraném času filmu. Tím se otevře stejnojmenné okénko, ve kterém si lze nastavit různé možnosti. Přepněte do první karty **General** a zde v rozbalovacím seznamu **Language** zvolte **Czech** a klikněte na tlačítko **Set**.



Otevření souboru s filmem

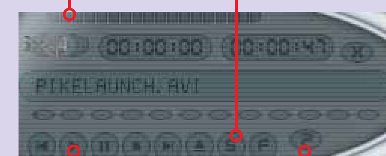
Není-li žádný soubor otevřen, v okně programu se zobrazí hláška „Nenačten žádný film“. Stiskněte proto klávesovou zkratku Ctrl+O nebo v nástrojové liště klikněte na tlačítko se šipkou směřující nahoru. Tím se otevře okénko **Otevřít**, kde je nutno vyhledat soubor s filmem. Podporovány jsou formáty MPEG, AVI, MOV, WMV, WMA a ASF.



Otevření videosouboru.

Ovládání filmu

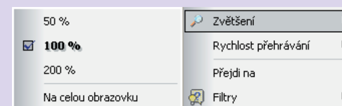
Videosoubor se spustí v samostatném okně. Přehrávání tohoto videosouboru ovládáte pomocí tlačítek, která jsou umístěna na hlavním panelu programu vespod. Kliknutím popořádku na tato tlačítka se vrátíte k předchozímu souboru, začnete jej přehrávat, pozastavíte přehrávání, zastavíte jej zcela, přejdete k dalšímu videosouboru a otevřete jiný. Tlačítka se podobají tlačítkům na klasickém hardwarovém přehrávači. Nad těmito tlačítky vidíte několik oválků: podle toho, jak jsou tyto oválky zabarveny, poznáte aktuální pozici v klipu, tedy to, která část klipu již byla přehrána. Ještě výše naleznete řádek s názvem přehrávaného souboru a nad ním informace o přehraném a celkovém čase videoklipu. Zcela nahoře je lišta, pomocí které si upravujete hlasitost klipu.



Zobrazení filmu

Velikost okénka s filmem můžete také nastavit podle svých přání. Pokud chcete zobrazit film přes celou obrazovku, stačí na okénko s filmem dvakrát kliknout nebo kliknout na tlačítko F v nabídce programu. Pro nastavení jiné velikosti okénka s filmem zatáhněte za okraje okénka myší nebo klikněte do okénka s filmem pravým tlačítkem myši a z nabídky vyberte položku **Nastavení** a poté položku

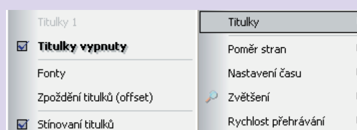
Zvětšení. Zde si již můžete vybrat, zda se má film přehrávat ve 100 % své původní velikosti, v 50 %, nebo ve 200 %. V položce Poměr stran si můžete určit, zda se má film přehrávat v okénku s poměrem stran 16 : 9, nebo 4 : 3, anebo zda se má ponechat původní poměr stran filmu. Ve stejné nabídce (**Nastavení**) si lze určit také rychlost přehrávání. Z nabídky **Rychlost přehrávání** vyberte rychlost v rozmezí 50 % až 200 %.



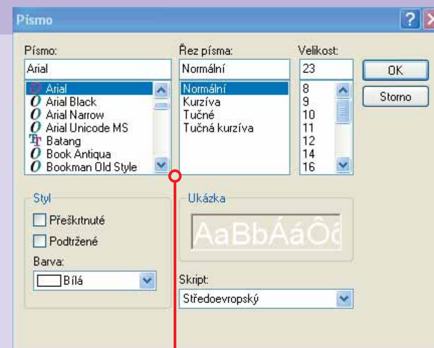
Po kliknutí na položku Zvětšení můžete v podnabídce zvolit požadovanou velikost obrazu.

Titulky

Potřebujete-li zobrazit k přehrávanému filmu titulky, opět klikněte na okénko s přehrávaným filmem pravým tlačítkem myši a poté z nabídky vyberte položku **Nastavení/ Nahrát titulky**. Tím se otevře okénko, ve kterém je nutno vyhledat soubor s titulky. Samotné přehrávání titulků upravujete v nabídce **Nastavení/Titulky**. Zde si můžete vybrat, zda mají být titulky stínované a zda mají být zpožděné. Také si můžete zvolit vlastní font titulků; v tom případě vyberte z nabídky položku **Fonty**. Otevře se okénko **Písmo**, ve kterém si zvolíte velikost písma a jeho typ a řez (tj. zda má být kurzivní, tučné apod.).



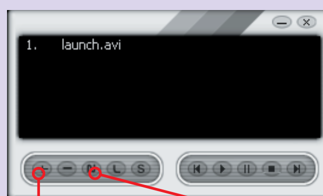
Vlastnosti titulků volíte v podnabídce položky Titulky.



Formátování titulků.

Vytvoření playlistu

Prostřednictvím programu RadLight si lze také vytvořit playlist oblíbených videosouborů, které se pak budou přehrávat v pořadí, jež si sami určíte. Klikněte na tlačítko se symbolem písmene P na ovládacím panelu. Tím se otevře okénko **Playlist**. Nyní klikněte na tlačítko N (Nový playlist) a poté na tlačítko se znaménkem +. Otevře se okénko **Otevřít** s adresářovou strukturou. V ní vyhledejte soubor, který chcete do playlistu zařadit, označte jej a klikněte na tlačítko **Otevřít**. Tak postupujte tak dlouho, dokud do playlistu nezařadíte všechny soubory. Nakonec klikněte na tlačítko s písmenem S, v dalším okénku tento playlist pojmenujte a vyberte na disku místo, kde bude playlist uložen. Jestliže máte na svém disku vytvořen jiný playlist (např. v programu WinAmp nebo v programu Windows Media Player), můžete jej otevřít i v přehrávači RadLight, a to tak, že kliknete na tlačítko s písmenem L (Load playlist – Otevřít playlist) – v dalším okénku vytvořený playlist vyhledáte. Podporovány jsou formáty playlistů LST, PLS a M3U. Přehrávání skladeb v playlistu ovládáte tlačítky podobnými tlačítkům na hlavním panelu. Pomocí těchto tlačítek se lze pohybovat mezi skladbami v playlistu, přehrávání zahájit, pozastavit nebo ukončit. Kliknete-li na okénko s playlistem, obdržíte místní nabídku, pomocí které můžete skladby do playlistu přidávat či je z něj odebírat, přehrávat v náhodném nebo obráceném pořadí a setřídit podle jména nebo délky souboru.



Přidání souboru do playlistu.

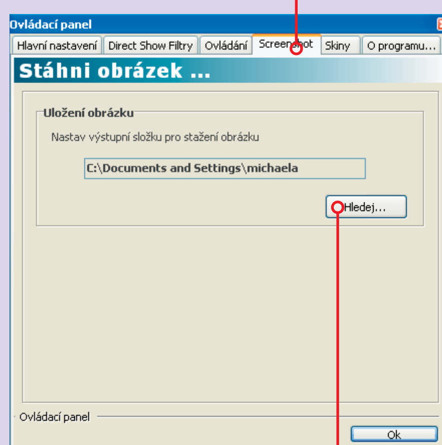
Nový playlist.

Uložení obrázku z videa

Pokud jste se někdy snažili uložit obrázek z nějakého videosouboru, ať už pomocí klávesy Printscreen, nebo specializovaného programu, pak jste jistě zjistili, že to není zrovna jednoduché. Program RadLight však disponuje funkcí, pomocí které sejmete obrázek z programu velmi jednoduše. Nejprve je třeba nastavit, kam se má obrázek uložit. Klikněte na tlačítko **Ovládací panel** vedle informace o časovém údaji. Tím se otevře okénko **Ovládací panel** a zde přepnete do karty **Screenshot**. Klikněte na tlačítko **Hledej** a určete místo, kam se má obrázek uložit. Nyní přepněte do karty **Ovládání**. Zde se v části **Klávesnice** dozvíte všechny klávesové zkratky pro ovládání programu a zjistíte, že pro sejmutí obrázku stačí stisknout klávesu W. Tím se obrázek uloží do určené složky ve formátu BMP a jeho název bude obsahovat název videosouboru a číslo podle pořadí, ve kterém jste obrázek sejmuli.

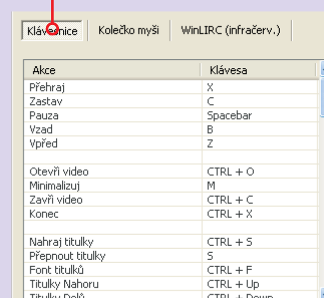
-mia

Přepněte do karty **Screenshot**.



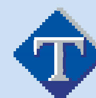
Klikněte na tlačítko **Hledej** a vyhledejte místo na disku, kam budou obrázky ukládány.

Přehled klávesových zkratek použitých v programu.



Automatické dělení slov

Textové procesory dovedou – pokud jim to přikážete – dělit slova na konci řádků. Umí to také program 602Text. Chcete-li však funkce dělení slov v tomto programu využít, je potřeba koupit a instalovat placený doplněk PC Suite Plus.



Vyhněte se rozdělovacím znaménkům uvnitř řádku

Při pročítání různých článků v novinách a časopisech, zvláště pak v těch internetových, vás jistě často zarazí, proč je najednou uprostřed slova v řádku rozdělovací znaménko. Nejsme přece v Číně a takovýto způsob psaní slov naše mateřština nepoužívá. Příčinou tohoto zdánlivě divného jevu není žádná záhada – je to prostě způsobeno nesprávným způsobem rozdělení slova, které nečekaně „ujelo" z konce řádku někam tam, kde s ním při vytváření textu autor nepočítal.

Textové procesory používané při přípravě dokumentů disponují řadou funkcí, které jednomu jedinému člověku dovolí stát se autorem, sazečem i korektorem a nakladatelem v jedné osobě. Ne vždy však pisatel umí správně využívat všechny ty skvělé možnosti, které mu textový procesor nabízí. Jednou z nich jsou také pomůcky pro správné dělení slov.

Ano, zásadní chybou je rozdělit slovo na konci řádku tak, že napíšete rozdělovací znaménko a pokračujete dál, jako když píšete na papír. V dané chvíli je sice účelu dosaženo, ale jen do doby, kdy se změní délka textu nebo jeho zalomení. Pak se prostě text posune a rozdělovací znaménko v něm zůstane – a dostáváme se k tomu nešvaru, o kterém jsme se zmínili na začátku.

Dělení slov v 602Textu – ruční i automatické

602Text vám pro vaše pohodlí nabízí funkci, která umožňuje plně automatické dělení slov. Nemusíte se o nic starat a slova se rozdělí (a zase spojí, je-li to třeba) bez nutnosti vašeho zásahu. Pokud by měl někdo dojem, že taková automatika ho okrádá o toho pravého tvůrčího ducha, může vkládat dělítka i sám, manuálně – ale musí vědět, jak na to. Dokonce jsou tu i možnosti navíc, do slov můžete vkládat tak zvané nedělitelné pomlčky a mezery – a v místě, kam je vložíte, bude dělení slov (i celých slovních spojení) naopak zakázáno.

Automatické dělení vestavěným algoritmem

Tento způsob dělení si vyberte, pokud se nechcete o nic starat a pokud úpravu řádek dokumentu chcete plně svěřit svému počítači. Automatické dělení slov se nastavuje na úrovni odstavce a je závislé také na jazyku, který je pro danou část dokumentu nastaven.

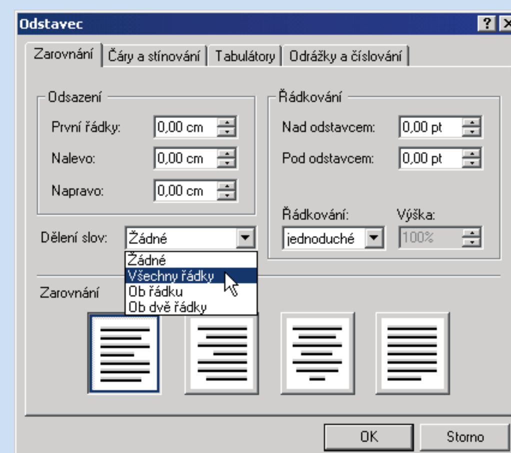
Dělit, či nedělit – a pokud ano, tak kdy?

Automatické dělení vyžádáte nebo zakážete v dialogovém okně příkazu **Odstavec**, spuštěného z nabídky **Formát**.

Na kartě **Zarovnání** je v pravé části zhruba uprostřed volič **Dělení slov**. Pokud jej kliknutím na šipku rozvinete, uvidíte několik položek, které vyjadřují jednotlivé možnosti automatického dělení (obr. 1).

- Jestliže slova dělit nechcete, nastavte volič na položku **Žádné**. Toto nastavení je implicitní a lze jej doporučit při vytváření „syrové" podoby textů.
- Jestliže vyberete další možnost, **Všechny řádky**, dáte tím automatickému dělení „volnou ruku" – slova se budou dělit všude, kde to algoritmus uzná za vhodné.
- Nastavením položky **Ob řádku** nebo **Ob dvě řádky** se vyhnete tomu, aby se dělicí znaménka vyskytovala třeba na několika řádcích pod sebou. V prvém případě bude po posledním provedeném dělení nejméně jeden řádek ponechán bez dělení, ve druhém případě to budou řádky dva – i když na nich předpoklad pro dělení vznikne.

Jak již lokalizace voliče způsobu dělení napovídá, lze způsob dělení nastavit na úrovni odstavce. Z toho vyplývá jedna užitečná možnost – nastavit způsob dělení jako součást stylu odstavce. Pro běžný text tak třeba lze dělení vyžádat bez omezení a pro nadpisy ho naopak plně potlačit.

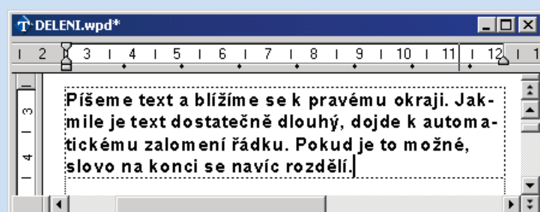


Obr. 1. V dialogovém okně Odstavec na kartě Zarovnání můžete určit, jak často se mohou slova dělit.

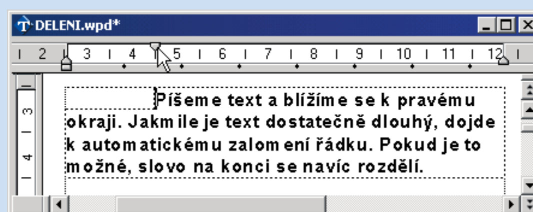
Jak automatické dělení probíhá

Jestliže volbu jednoho ze způsobu dělení nastavíte při kurzoru nastaveném uvnitř existujícího odstavce nebo označeného bloku, pak se text ve všech odstavcích pokrytých blokem (i částečně) automaticky rozdělí požadovaným způsobem. Jestliže jako blok označíte celý dokument (toho nejrychleji dosáhnete použitím klávesové zkratky **Ctrl+A**), dělení se aplikuje na všechny jeho odstavce.

Podívejme se, co se stane při dodatečné úpravě odstavce – v našem případě zkusíme odsadit první řádek. Tím příčina dělení slov pro tuto chvíli zanikne. Původně rozdělená slova se spojí a zalomí tak, jako kdyby nikdy před tím rozdělena nebyla. A co je důležité – žádná dělítka nezůstala uvnitř slov viditelná (obr. 3).



Obr. 2. Nově zapisovaný odstavec je podroben automatickému dělení průběžně, jak jej píšete.



Obr. 3. Jestliže po přelomení textu odpadne potřeba dělit slova na konci řádků, dělicí znaménka z textu zmizí.

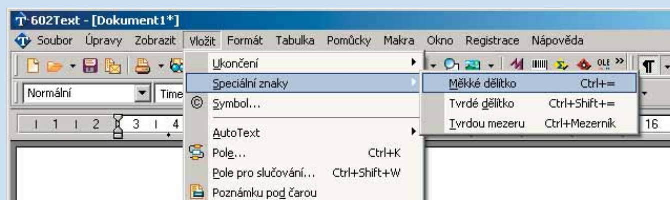
Ruční dělení slov

Jestliže vám automatické dělení slov u některých termínů nevyhovuje, můžete způsob jejich dělení ovlivnit. Do slov můžete ručně vkládat speciální neviditelné (skryté) znaky pro tzv. měkké dělení slov. Pokud je do slova vložen i jediný takový znak, bude se slovo dělit v místě vložení znaku přednostně před automatickým dělicím algoritmem. Pokud vznikne potřeba, slovo se v místě vložení znaku rozdělí. Přitom se vygeneruje běžné rozdělovací znaménko. Pokud potřeba rozdělení zanikne (posunem slova na řádku), slovo se opět samo spojí.

Měkké dělítko a jeho vložení

Skrytý znak pro měkké dělení vložíte na pozici textového kurzoru příkazem **Měkké dělítko**. Ten najdete v podnabídce příkazu **Speciální znaky** (nabídka **Vložit**) nebo prostřednictvím ekvivalentního klávesového povelu **Ctrl+rovnítko**.

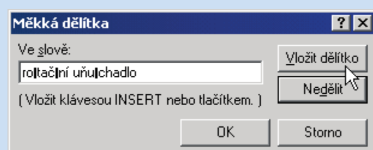
POZOR! Také dělení pomocí ručně vložených dělítek je aktivní **pouze** při nastavení jednoho ze tří způsobů automatického dělení. Není-li dělení slov povoleno, měkká dělítka budou nefunkční.



Obr. 4. Měkké dělítko vložíte na aktuální pozici kurzoru buď příkazem Měkké dělítko z nabídky Vložit – Speciální znaky, nebo kombinací kláves Ctrl+rovnítko.

Dělení slova pomocí dialogového okna

Další možnost při vkládání měkkých dělítek nabízí dialogové okno příkazu **Dělení slova**, spuštěného z nabídky **Pomůcky**. Toto dialogové okno umožňuje operativně a hlavně viditelně vložit dělítka pro správné rozdělení, zvláště pak například u odborných termínů; vložení dělítka lze použít i pro několik slov najednou. V okně se totiž objeví buď to slovo, ve kterém se v okamžiku vydání příkazu nachází textový kurzor, nebo úsek textu, který je právě označen jako blok.



Obr. 5. V dialogovém okně Měkká dělítka máte plnou kontrolu nad možnostmi dělení daného slova.

Pomocí textového kurzoru postupně určete všechna místa, kde může být slovo děleno, a klávesou **Insert** do nich vložte skryté znaky umožňující dělení – zobrazí se jako svislé černé obdélníčky.

Nevyhovující dělítka (respektive jejich značky) můžete v tomto dialogovém okně vymazat klávesami **Del** nebo **Backspace**, případně je zrušit všechna najednou, a to kliknutím na tlačítko **Nedělit**.

Jiří Lapáček

Dialogové okno Měkká dělítka vyvoláte také stiskem klávesy F7.

Dialogové okno Dělení slova můžete využít i v případě, kdy si nejste jisti, zda jste měkké dělítko již dříve do určitého slova vložili – a pokud ano, tak zda na správné místo.

Slova lze s využitím automatického algoritmu dělit jen tehdy, máte-li nainstalovánu podporu, jež je součástí kompletu **602Pro PC Suite Plus**, nově kompletu **602PC Placená verze**.

Na podzim 2003 chystá společnost Software602 novou verzi PC Suite, která je nyní označena číslem 4. Dojde ke změně jmen produktů. Základní verze, která je poskytována zdarma, se bude jmenovat **602PC Suite** (místo dosavadního názvu **602Pro PC Suite**). Placená verze, obsahující veškeré doplňky a rozšíření, je nově nazvána **602PC Suite Placená verze** (místo názvu **602Pro PC Suite Plus**). Novou 602PC Suite samozřejmě najdete na našich CD, jakmile bude k dispozici.

Jak si vytvořit vlastní hru II



Program najdete na PPK CD 17/2003

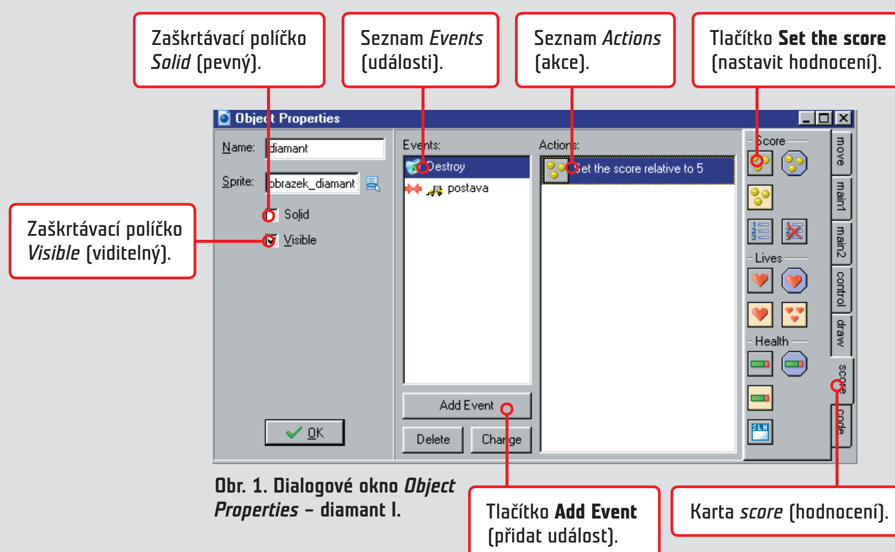
V minulém článku jsme si ukázali, jak vytvořit základní objekty pro hru typu bludiště: zeď, cíl a postavu. V dnešním článku si ukážeme, jak vytvořit další herní objekty a tím hru zpestřit a zatraktivnit. Náš „miniseriál", věnovaný vytváření her pomocí programu GameMaker 5.0, tím uzavřeme.

Cílem her typu bludiště nebývá jen nalézt východ, ale také splnit další úkoly. Jedním z obvyklých zadání bývá požadavek posbírat všechny požadované předměty (např. diamanty) a tím si otevřít dveře, které vedou k východu z bludiště a k postupu do další místnosti (resp. k postupu do další úrovně). Nyní vytvoříme dva nové objekty: diamant a dveře. Nejprve opět vytvoříme grafické symboly, poté samotné objekty, přiřadíme jim potřebné akce a nakonec objekty umístíme do vytvořených místností.

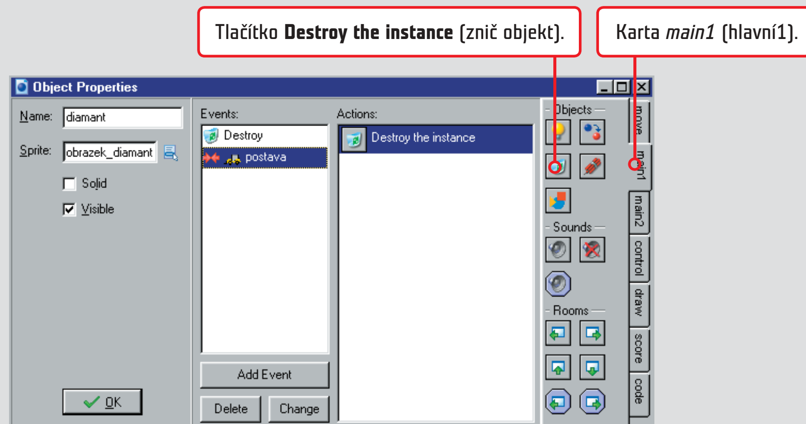
Vytvoření objektu diamant

Obrázek diamantu vytvořte stejným způsobem, jakým jste vytvořili obrázek východu, a použijte pro něj předpřipravený obrázek modré kuličky (soubor *ball_blue.gif*). Obrázek dveří vytvořte stejným způsobem, jakým jste vytvořili obrázek zdi, a použijte pro něj předpřipravený obrázek skály (soubor *rock.gif*).

Vytvoření objektu diamant je velmi snadné. V souvislosti s tímto objektem jsou totiž nezbytné pouze dvě akce: při kolizi s objektem postava má diamant „zmizet" a hráči má být za každý sebraný diamant přičten určitý počet bodů. Chceme tedy, aby objekt diamant byl viditelný a nebyl pevný. Dále mu přiřadíme dvě události: zmizení diamantu a kolize s objektem postava. Kliknutím na tlačítko **Add an Object** (přidat objekt) otevřete dialogové okno *Object Properties* (vlastnosti objektu) a do textového pole *Name* (název) zapište text diamant. Z rozbalovacího seznamu *Sprite* (obrázek) vyberte příslušný obrázek diamantu. Zaškrtávací políčko *Solid* (pevný) ponechte neoznačené a naopak políčko *Visible* (viditelný) označené ponechte. Klikněte na tlačítko **Add Events** (přidat událost) a v dialogovém okně *Event Selector* (výběr události) vyberte nejprve událost *Destroy* (znič) a poté událost *Collision -> postava* (kolize s objektem postava). Dále události znič přiřadíte potřebnou akci. Klikněte na záložku karty *score* (hodnocení). Klikněte na tlačítko **Set Score** (nastavit hodnocení) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu *Actions* (akce) – obr. 1. Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno *Set the score* (nastavení vlastností hodnocení). Do textového pole *new score* (nové skóre) zadejte hodnotu 5 a označte zaškrtávací políčko *Relative* (relativní). Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Nakonec je třeba přiřadit potřebné akce události kolize s postavou. Klikněte na záložku karty *main1* (hlavní1). Klikněte na tlačítko **Destroy the instance** (znič objekt) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu



Obr. 1. Dialogové okno *Object Properties* – diamant I.

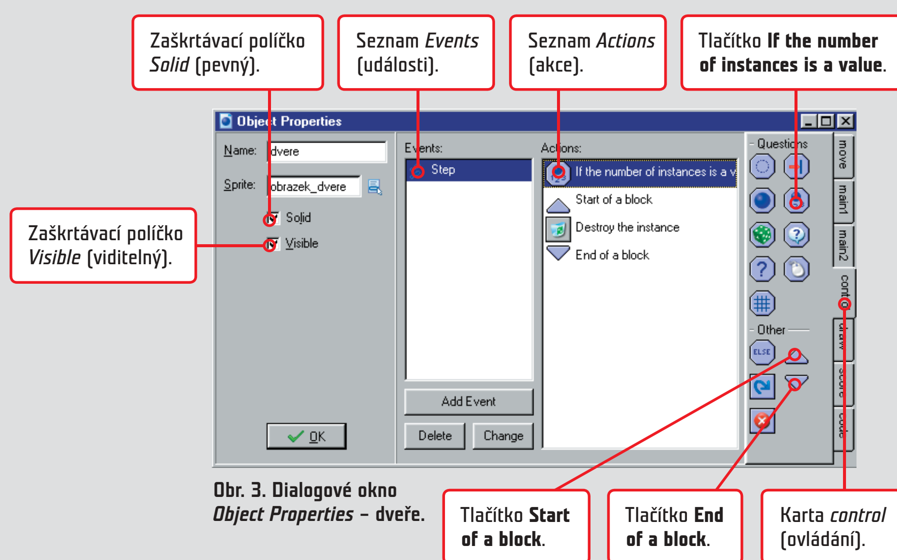


Obr. 2. Dialogové okno *Object Properties* – diamant II.

Actions (akce). Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno *Destroy the instance* (nastavení vlastností zničení objektu). Ve výběrovém seznamu *Applies to* (aplikovat na) ponechte vybránu možnost *Self* (aplikovat na samotný objekt) a dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Tím jste dokončili vytváření objektu diamant (obr. 2).

Vytvoření objektu dveře

Objekt dveře umístíte do místnosti tak, aby blokoval přístup k východu objektu postava do té doby, dokud nebudou posbírány všechny diamanty. Jakmile budou posbírány všechny, objekt dveře má být zničen. Kliknutím na tlačítko **Add an Object** (přidat objekt) otevřete dialogové okno *Object Properties* (vlastnosti objektu) a do textového pole *Name* (název) zapište text dvere. Z rozbalovacího seznamu *Sprite* (obrázek) vyberte příslušný obrázek dveří. Označte zaškrtávací políčko *Solid* (pevný) a políčko *Visible* (viditelný) ponechte označené. Klikněte na tlačítko **Add Events** (přidat událost) a v dialogovém okně *Event Selector* (výběr události) vyberte událost *Step* (krok). Dále je třeba této události přiřadit potřebné akce. Klikněte na záložku karty *control* (ovládání). Klikněte na tlačítko **If the number of instances is a value** (jestliže je počet objektů roven hodnotě) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu *Actions* (akce). Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí stejnojmenné dialogové okno pro nastavení vlastností. Z rozbalovacího seznamu *object* (objekt) vyberte položku diamant, do textového seznamu *number* (počet) zadejte hodnotu **0** a z rozbalovacího seznamu *operation* (přiřazení) vyberte možnost *Equal to* (rovná se). Dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Klikněte na tlačítko **Start of a block** (začátek blokování) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu *Actions* (akce). Nyní klikněte na záložku karty *main1* (hlavní1). Klikněte na tlačítko **Destroy the instance** (znič objekt) a tažením myší vložte tuto položku do seznamu *Actions* (akce). Po vložení této položky do seznamu akcí se zobrazí dialogové okno *Destroy the instance* (nastavení vlastností zničení objektu). Ve výběrovém seznamu *Applies to* (aplikovat na) ponechte vybránu možnost *Self* (aplikovat na samotný objekt) a dialogové okno uzavřete kliknutím na tlačítko **OK**. Vraťte se na kartu ovládání a tažením myší vložte do seznamu akcí položku **End of a block** (konec blokování). Tím jsme dokončili vytváření objektu dveře (obr. 3).

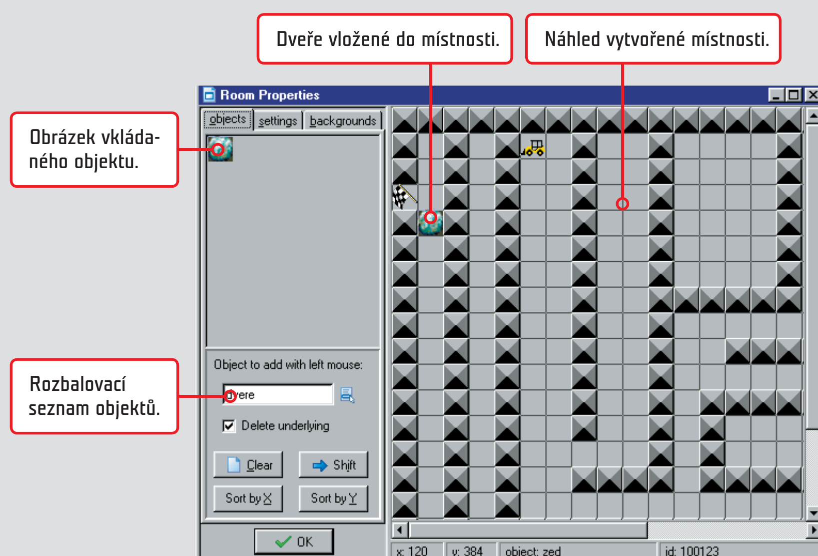


Obr. 3. Dialogové okno *Object Properties* – dveře.

Vložení nových objektů do místnosti

Nyní, když máte vytvořeny nové objekty *diamant* a *dveře*, můžete tyto objekty umístit do již vytvořené místnosti (úrovně). V seznamu *Rooms* (místnosti) klikněte dvakrát na položku *místnost1*. V dialogovém okně *Room Properties* (vlastnosti místnosti) vyberte z rozbalovacího seznamu *Object to add with left mouse* (objekt vložit kliknutím levým tlačítkem myši) položku dveře a kliknutím levým tlačítkem myši ji umístěte na vhodné místo (obr. 4). Po vložení objektu dveře zbývá již jen vložit do místnosti libovolný počet diamantů a celou hru uložit. Výsledek práce si opět můžete ihned vyzkoušet kliknutím na tlačítko **Run Game** (spustit hru).

-vrba



Obr. 4. Dialogové okno *Room Properties* (vlastnosti místnosti).

> Pokud nevlastníte předchozí číslo PPK 16/2003, minulý článek o programu Game Maker 5.0 naleznete ve formátu PDF na internetu, a to na adrese *http://www.ppk.cz/* v sekci Archiv.

Ovládání rozhraní pro řadu jazykových programů

Na trhu existuje řada programů pro výuku jazyků. Programy pocházející od jedné firmy poznáte obvykle podle toho, že mají stejné ovládací rozhraní.

> Postupně si ukážeme, jak se pracuje s programem pro výuku jazyků firmy LANGMaster. Ovládání programu rozhodně není složité, ale nabízí celou řadu možností a bylo by škoda jich nevyužít.
>
> I když zde bude řeč o možnostech, které nové technologie nabízejí, hned ze začátku uvádíme, že bez výuky vedené zkušeným učitelem se ve škole neobejdeme. V tomto případě by různé výukové programy měly sloužit pouze ke zpestření výuky nebo jako pomůcka při domácím studiu.
>
> Trochu jiná situace je u dospělých, kteří studují při zaměstnání. V tomto případě by materiály na cédéčkách nebo na internetu měly nabízet větší časovou volnost při přípravě na cvičení nebo na seminář, který se koná v učebně pod vedením lektora.

Využívání internetu

Používáte-li k výuce materiály uložené v počítači, máte do jisté míry možnost přizpůsobit čas, kdy se budete učit, svým potřebám. To znamená, že třeba slovíčka, která jste se doma naučili ráno při kávě, si chcete zopakovat, a vyjde-li trochu času, udělat i nějaké to cvičení. A pak v učení pokračovat zase až večer.

Používáte-li notebook, který si nosíte večer domů, je řešení jednoduché. Hůře na tom jsou ti, kteří potřebují pracovat na dvou různých počítačích (doma a ve škole nebo v práci).

Máte-li oba počítače připojeny k internetu, můžete prostřednictvím internetu využívat svá uživatelská data.

Špatnou zprávou je to, že pro využívání kurzu na více počítačích potřebujete mít pro každý z těchto počítačů zakoupenu licenci.

Způsob připojení k internetu zadáváte u každého uživatelského účtu, který zřizujete. Postup při vytváření si ukážeme v dalších odstavcích.

Stupeň využití internetu zadáváte spolu s uživatelským jménem. Nastavení můžete kdykoliv změnit. Dialogové okno nabízí čtyři možnosti, a to stupeň *Žádný*, *Příležitostný*, *Pravidelný* a *Trvalý*.

Zadáte-li stupeň *Žádný*, budou všechna uživatelská data uložena pouze na vašem počítači.

Zvolíte-li stupeň *Příležitostný*, bude zaveden lokální účet na vašem počítači a v něm budou uložena všechna uživatelská data. Současně s lokálním účtem bude zaveden i účet na internetu. Aktualizaci dat na internetovém účtu je třeba provádět ručně.

Zvolíte-li stupeň *Pravidelný*, založí se také dva účty: lokální a na internetu. Na rozdíl od stupně Příležitostný se data na internetovém účtu aktualizují vždy při spuštění a ukončení programu.

Zadáte-li stupeň *Trvalý*, bude uživatelský účet veden pouze na internetu.

Uživatelé

Koupí produktu získáváte právo instalovat tento produkt na jeden počítač. To však neznamená, že tento titul nemůže používat více lidí. Naopak, v programu můžete vytvořit více uživatelů a program pro každého z těchto uživatelů povede jeho data: kam až ve výuce dospěl, jak byl úspěšný v jednotlivých úlohách apod.

Prvním krokem po instalaci a spuštění programu je založení uživatelského jména a hesla. Své jméno by měl mít každý z uživatelů. Pro vytvoření slouží jednoduchý průvodce. Jestliže se data, která jste zadali (například připojení k internetu, změna hesla apod.), časem změní, můžete kdykoli provést změny.

Vytvoření uživatelského jména

V dialogovém okně, které se objeví při spuštění programu, klikněte na tlačítko **Nový uživatel** (obr. 1).

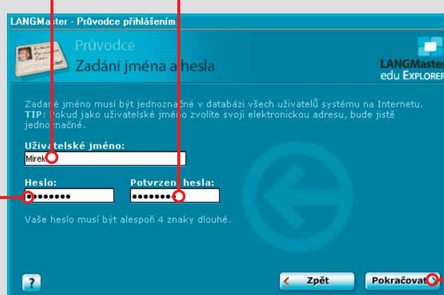
Tím vyvoláte dialogové okno, ve kterém je stručný popis další činnosti. Přečtěte si informace a klikněte na tlačítko **Pokračovat** v pravém dolním rohu dialogového okna.

V dalším dialogovém okně vyberte, jaký máte přístup k internetu, a opět klikněte na tlačítko **Pokračovat**.

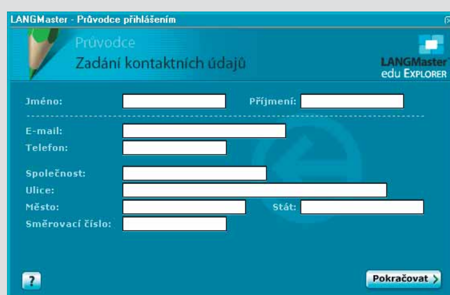
V následujícím dialogovém okně zapište svoje uživatelské jméno a heslo (obr. 2). Heslo je třeba zapsat do obou editačních polí. Po zapsání jména a hesla klikněte na tlačítko **Pokračovat**. V případě, že uživatelské jméno, které jste zadali, již existuje, program jej ne-



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3: Dialogové okno pro vyplnění kontaktních údajů.



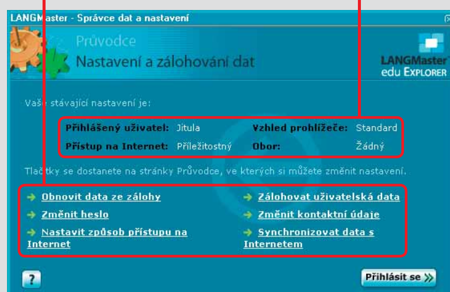
Obr. 4

Zadejte uživatelské jméno a heslo.

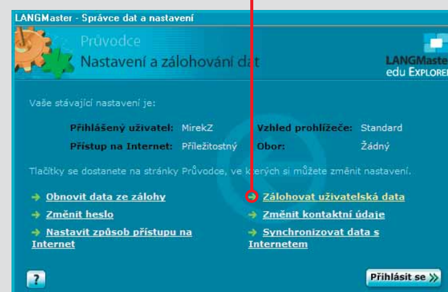
Klikněte na položku, jejíž data chcete změnit.

Stávající nastavení.

Klikněte na tlačítko **Zálohovat uživatelská data**.



Obr. 5



Obr. 6

přijme a bude požadovat zadání nového jména. Heslo můžete ponechat beze změny.

Po zadání uživatelského jména a hesla se objeví další dialogové okno, do kterého můžete zapsat své kontaktní údaje (obr. 3). Zda některé z údajů vyplníte, či ne, to záleží na vás. Nechcete-li o sobě nic prozrazovat, klikněte rovnou na tlačítko **Pokračovat**. Další dialogové okno ukáže zobrazené údaje. Klikněte na tlačítko **Přihlásit se**.

Změna dat uživatele

V dialogovém okně, které slouží pro přihlášení, vyberte ze seznamu jméno toho uživatele, jehož data chcete měnit, a zapište jeho heslo (pozor, po zapsání hesla nepoužívejte klávesu **Enter**). Poté klikněte na tlačítko **Nastavení** (obr. 4).

Tím vyvoláte dialogové okno, ve kterém můžete vybrat jednu z nabízených akcí (obr. 5). Klikněte na položku, kterou chcete změnit. V dialogovém okně pak zapište příslušné změny a potvrďte je.

Záloha a import uživatelských dat

Chcete-li přenést uživatelská data na jiný počítač, je třeba nejprve uložit tato data do souboru. Ten vytvoříte tak, že provedete zálohu dat.

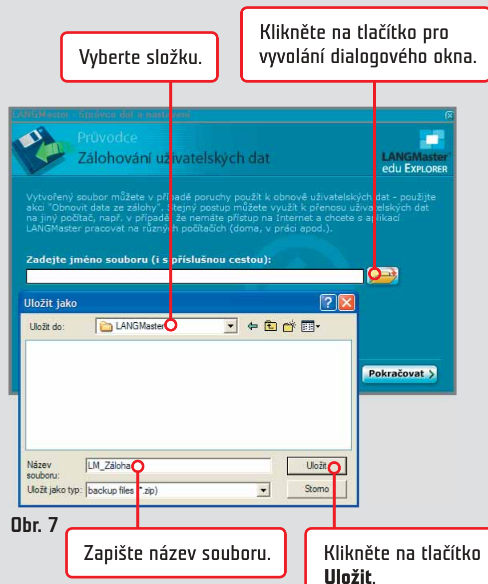
Opět zadejte v dialogovém okně jméno uživatele a jeho heslo a poté klikněte na tlačítko **Nastavení**. V následujícím dialogovém okně klikněte na položku **Zálohovat uživatelská data** (obr. 6).

Tím vyvoláte dialogové okno, ve kterém je třeba zapsat cestu a název souboru, do něhož chcete svoje data uložit (obr. 7). Na pravé straně editačního pole je tlačítko; po kliknutí vyvoláte dialogové okno. V tomto okně nejprve vyberte složku a poté zapište název souboru. Toto okno uzavřete kliknutím na tlačítko **Uložit**. Cesta do složky a název souboru budou zapsány v editačním poli. Je-li vše v pořádku, klikněte na tlačítko **Pokračovat**. Chcete-li něco opravit, můžete opravu provést buď přímo v editačním poli, nebo znovu vyvolat dialogové okno pro zadání složky a názvu souboru.

Tento soubor pak přeneste na počítač, na který chcete tato data nahrát. Zobrazte dialogové okno pro přihlášení uživatele a v horní části klikněte na tlačítko **Importovat uživatele** (obr. 8). V následujícím dialogovém okně je třeba zadat cestu k souboru s daty a jeho název. Cestu i název můžete buď zapsat do editačního pole *Soubor se zálohou dat*, nebo opět kliknout na tlačítko na pravé straně tohoto pole a požadovaná data vyhledat.

Pro kontrolu je třeba do dalších dvou editačních polí zapsat uživatelské jméno a heslo studenta, jehož data chcete importovat. Máte-li vše připraveno, klikněte na tlačítko **Pokračovat** (obr. 9).

-mzi



Obr. 7

Zapište název souboru.

Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Klikněte na tlačítko **Importovat uživatele**.



Obr. 8



Obr. 9

Do tohoto pole je třeba zapsat cestu a název souboru.

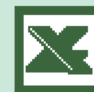
Chcete-li soubor vyhledat, klikněte na toto tlačítko.

Zapište uživatelské jméno a heslo.

Klikněte na tlačítko **Pokračovat**.

MS Excel – začínáme s tabulkovým procesorem

Aby nebyla tato rubrika jednotvárná, budou se v ní střídat články o práci s textem a o práci s tabulkami. Doplní je pak několik článků o základech vytváření prezentací. V tomto čísle začneme prvním článkem o tabulkovém procesoru MS Excel.



Základy

Tabulkové procesory jsou určeny pro provádění výpočtů. Tabulkové procesory se dobře hodí například pro nalezení nejlepšího řešení, například hledáte-li nejvýhodnější možnost splácení nebo potřebujete-li si zjistit, jak spořit, abyste v danou dobu měli potřebnou částku na svém účtu.

Pracovní plocha se skládá z buněk. Každá buňka je určena označením sloupce a číslem řádku.

Obsah jednotlivých buněk můžete editovat, to znamená, že do nich zapisujete hodnoty (čísla, texty, data, čas) nebo vzorce.

Hodnoty, které jsou uloženy nebo vypočteny v tabulce, můžete také zobrazit pomocí grafu.

Sešit a list

Při práci s tabulkovým procesorem se často setkáte s pojmy *sešit* a *list*.

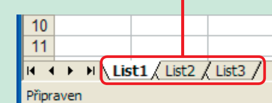
List představuje tabulku nebo graf. List je vždy součástí sešitu. K jednotlivým listům přistupujete pomocí záložek v dolní části okna (obr. 1).

Sešit se skládá z jednoho nebo více listů (jejich počet je omezen dostupnou pamětí).

Jako soubor ukládáte vždy sešit, nikoliv list.

Excel dovoluje pracovat s daty uloženými buď na různých listech stejného sešitu, nebo s daty uloženými v různých sešitech.

> **Rozměry listu** i
>
> Největší počet sloupců na jednom listu je 256, počet řádků je 65 536.
>
> Největší šířka sloupce je 255 znaků (šířka sloupce se udává ve znacích). Do jedné buňky můžete zapsat text o největší délce 32 767 znaků.



Obr. 1: Sešit se skládá z listů.

Okno MS Excelu

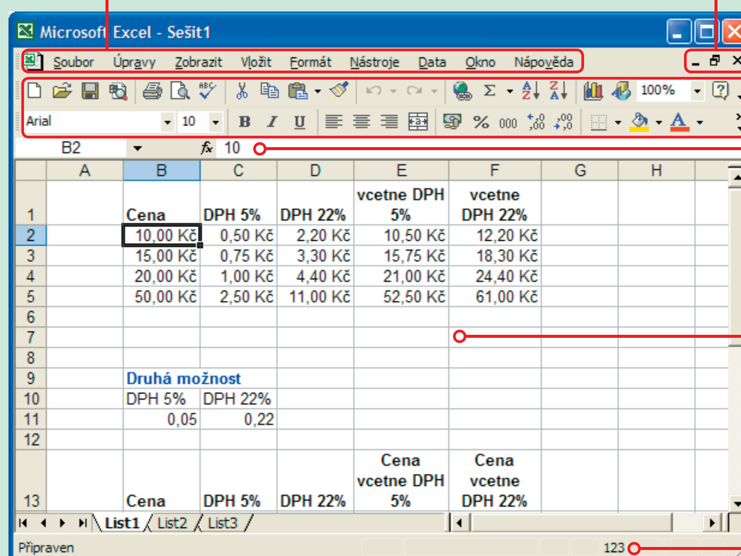
Na první pohled je okno MS Excelu uspořádáno podobně jako okno MS Wordu. V horní části je nabídka příkazů a panely s nástroji. V dolní části okna je obvykle zobrazen stavový řádek. Největší část okna je vyhrazena pro tabulku (obr. 2).

Tabulka může buď vyplňovat celý prostor, který je pro ni určen (obr. 2), nebo může být v samostatném okně. Je-li okno tabulky maximalizované, najdete tlačítka pro změnu velikosti pod tlačítky pro okna MS Excelu.

Označování buněk

Označení buňky se skládá z názvu sloupce a čísla řádku. Jednotlivé sloupce se označují písmeny abecedy bez diakritiky. Po vyčerpání písmen abecedy se písmenka spojují, názvy sloupců jsou dvoupísmenné (**AA, AB, AC, ... , BA, BB, BC, ...**). Příkladem označení buňky může být **A5**; tato buňka leží v pátém řádku ve sloupci **A** (obr. 3).

> **Zavírání oken** i
>
> Pracujete-li s produkty Office XP, dávejte pozor na rozdíl mezi MS Wordem a MS Excelem. Máte-li otevřeno více dokumentů, pak uzavřením okna MS Wordu ukončíte editaci pouze toho dokumentu, který byl v daném okně zobrazen.
>
> U Excelu ukončíte tímto způsobem editaci všech dokumentů, které máte otevřeny.



Obr. 2

Editace buňky

Při editaci buňky je důležitým místem tzv. *řádek vzorců* (obr. 2). V něm vidíte to, co je v buňce opravdu zapsáno (je-li v buňce zapsán vzorec, pak Excel zobrazuje v buňce jeho výsledek).

Hodnota, kterou do buňky zapisujete, se nejprve zobrazí v řádku vzorců. Teprve po potvrzení se tato hodnota uloží do buňky. Potvrzení zápisu provedete buď stiskem klávesy **Enter**, nebo stiskem kterékoliv klávesy pro posun kurzoru.

Chcete-li obsah buňky editovat, na tuto buňku klikněte a požadovanou hodnotu zapište.

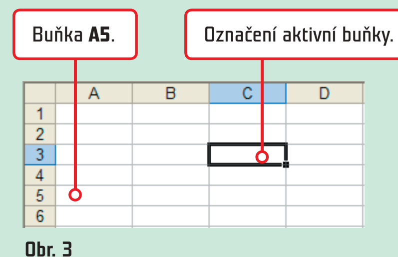
Aktivní buňka

Aktivní buňka je buňka, se kterou právě pracujete. Poznáte ji podle toho, že je orámována silnou čarou (obr. 3). Toto orámování můžete posouvat pomocí kláves pro posun kurzoru. Druhou možností, jak zvolit aktivní buňku, je do vybrané buňky kliknout levým tlačítkem myši.

> i
> Při práci se setkáte se třemi režimy tabulky: *připraven*, *úpravy* a *zadání*. Jak se s nimi pracuje, to si ukážeme příště; zatím budete hodnoty v buňce pouze přepisovat.

Vzorce

Vzorce slouží k provádění výpočtů. Na začátku každého vzorce musí stát znaménko **=** (rovná se). Čtyři základní operátory matematických operací jsou **+**, **–**, **/** (dělení) a ***** (násobení). Ve vzorcích můžete používat také závorky.



Obr. 3

První výpočty

Již jsme si řekli, že Excel slouží k výpočtům. Zkusíme si nyní také něco spočítat.

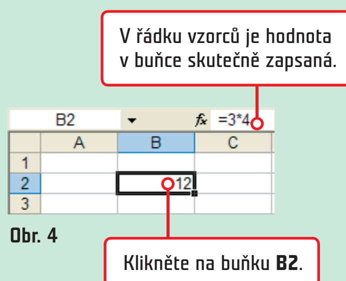
Do buňky **B2** zapište hodnotu **=3*4** a stiskněte klávesu **Enter**. V buňce **B2** bude zobrazeno číslo **12** (obr. 4). Klikněte na buňku **B2**; zůstane v ní zobrazena **12**. Podívejte se na řádek vzorců: v tomto řádku je zapsán vzorec *=3*4*.

Zkusíme to s buňkami

V předešlé úloze jsme si ukázali, že Excel opravdu počítá. Ale hledat optimální řešení znamená měnit vstupní hodnoty. A jsou-li tyto hodnoty zapsány přímo ve vzorci, je jejich změna obtížná. Ty hodnoty, které chcete měnit, je výhodnější zapsat do samostatných buněk.

Do buňky **A3** zapište **3** a do buňky **B3** zapište vzorec **=A3*4** (obr. 5). Po potvrzení vzorce uvidíte v buňce **B3** opět hodnotu **12**.

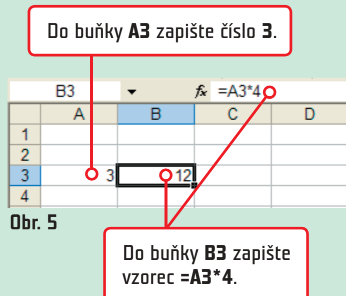
Nyní klikněte na buňku **A3** a zapište do ní hodnotu **5**. Po potvrzení zápisu se podívejte, jak se změnila hodnota zobrazená v buňce **B3** (obr. 6).



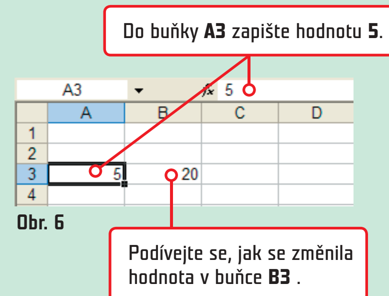
Obr. 4

Chcete-li měnit obě čísla během výpočtů, můžete ve vzorci použít odkazy na více buněk.

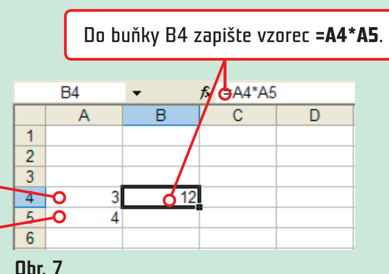
Do buňky **A4** zapište hodnotu **3**, do buňky **A5** zapište hodnotu **4**. Poté do buňky **B4** zapište vzorec **=A4*A5** (obr. 7). Nyní zkoušejte zapisovat do buněk **A4** a **A5** různé hodnoty a pozorujte, jak se mění výsledek výpočtu v buňce **B4**.



Obr. 5



Obr. 6



Obr. 7

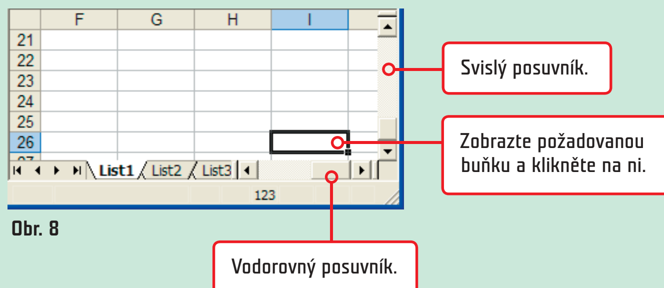
Pohyb po tabulce

V předchozích odstavcích jsme se zmínili o tom, že pracujete vždy s buňkou, která je aktivní.

Nyní si vysvětlíme, jak můžete v tabulce pohybovat s označením aktivní buňky.

Dáváte-li přednost myši, pak pomocí posuvníků (pruhy na dolním a pravém okraji okna) nastavte obsah tabulky tak, abyste viděli požadovanou buňku. Na tuto buňku pak klikněte (obr. 8).

Dáváte-li přednost klávesnici, můžete pro posun označení aktuální buňky využívat klávesy pro posun kurzoru, dále pak klávesy **Home**, **End**, **PageUp** a **PageDn**. **-mzi**



Obr. 8

ICQ i na mobilu

Pro všechny, kdo si oblíbili komunikační program ICQ (tzv. instant messenger), přinášíme dobrou zprávu: tohoto programu se nemusíte zříkat ani v okamžiku, kdy nemáte poblíž sebe počítač připojený k internetu. Stačí pouze mobilní telefon, který je schopný připojit se k síti GPRS a podporuje aplikace napsané v jazyku Java.

Jak na to?

Společnost Cleverlance totiž vyvinula speciální aplikaci pro mobilní telefony, která umožňuje připojit se prostřednictvím mobilního telefonu nejenom k síti ICQ, ale i k Yahoo a k MSN. Nejprve je třeba se zaregistrovat na internetových stránkách *http://cmessenger.cleverlance.com* v sekci Messenger konfigurátor, tedy vybrat si vlastní přihlašovací jméno a heslo. Poté, co obdržíte na svoji e-mailovou adresu zprávu o tom, že váš účet byl vytvořen, přihlásíte se a poté si nastavíte všechny služby (sekce Přidat službu), které chcete využívat, včetně sítě ICQ. Musíte tedy určit svoje číslo ICQ a heslo. Toho však při dalším přihlašování k síti prostřednictvím mobilního telefonu již není třeba. Druhým krokem je stažení aplikace cMessenger prostřednictvím stránek *http://cmessenger.cleverlance.com/stream/cmessenger_cz.jad* do mobilního telefonu. Při první konfiguraci (upravování) aplikace na mobilním telefonu je třeba zadat přihlašovací jméno a heslo, které jste si zvolili na serveru. Prostřednictvím serveru Cleverlance se tak připojíte ke všem sítím, které jste si určili a u kterých již máte vytvořen účet.



Co to umí

Pokud se prostřednictvím sítě GPRS připojíte k serveru Cleverlance, měly by se zobrazit všechny vaše kontakty, které jsou v síti ICQ, případně v MSN apod. Jediný zádrhel spočívá v tom, že zobrazování nepodporuje diakritiku, takže v přezdívkách uživatelů ve vašem seznamu se budou místo písmen s čárkami a háčky zobrazovat záhadné klikyháky. Aplikace je schopná monitorovat kromě základních stavů online/offline také některé další statusy – tedy i to, že je někdo u svého počítače dočasně nepřítomen (status Away) nebo zaneprázdněn (DND status). Oproti funkcím programu ICQ lze tímto způsobem pouze posílat a přijímat zprávy.



Co za to

Všeobecně platí, že využívání této služby není příliš drahé. V rámci služby GPRS platíte zpravidla jen za objem stažených dat a ten není při posílání zpráv právě veliký. Dá se říci, že pokud „chatujete" středně často, pak se váš účet za stažená data bude pohybovat v řádu desítek korun.

-mia

Ochrana a sledování počítačů



Pracovní stanice i notebooky je třeba zabezpečovat proti neodbornému, neúmyslnému, či zcela záměrnému poškození instalovaného softwaru. K tomu slouží administrátorský systém. Chrání nastavení instalovaných programů, operačního systému, komunikačních prostředků a nastavení Windows na jednotlivých počítačích. Umožňuje rovněž sledovat využití počítače a monitorovat konkrétní události.

Administrátorský systém je schopen reagovat na události způsobené počítačovými viry nebo zásahy uživatelů. Jednotlivé ochranné funkce jsou plně integrovány do prostředí operačních systémů.

Postižitelné činnosti

Monitorovací funkce administrátorských systémů dovolují například sledovat:

- Používání počítačových programů – vesměs jde o sledování spouštěných souborů. Lze tak zjistit například hraní her, využívání nelegálního softwaru, či naopak četnost používání licencí k zakoupeným programům.
- Využívání sdílených prostředků – anonymita skupiny v řadě případů vybízí k neefektivnímu využívání dostupných prostředků. Zpravidla jde o tiskové úlohy, adresáře na sdíleném serveru, různé výměnné mechaniky či například o přístup k internetu.
- Evidenci hardwarových prostředků – díky pokročilým diagnostickým funkcím je možné sledovat hardware. Technické informace o jednotlivých hardwarových komponentách v počítači lze porovnávat s původním nastavením a snadno tak odhalit neoprávněné manipulace s výpočetní technikou, provést inventuru a podobně.
- Pracovní náplň a morálku zaměstnanců – na základě událostí, jako jsou přihlášení, odhlášení, aktivace okna aplikace a podobně, lze získat přehled o skutečně prováděných činnostech, odvedené práci a podobně.

Možná rizika

Nemalým právním problémem, spojeným s užíváním výpočetní techniky, jsou odpovědnostní rizika. Zaměstnanec je za způsobené problémy hmotně odpovědný pouze do výše několikanásobku svého platu. Ale zaměstnavatel je spoluodpovědný za případné škody v celkové výši. Tudíž má legitimní právo na ochranu svých aktivit (činností) před odpovědnostními riziky, trestnou činností osob či před škodou způsobenou zaměstnancem při výkonu práce.

Je důležité si uvědomit, že řadu aktivit řešených administrátorským systémem lze postihnout i pomocí jiných opatření. Předností administrátorského systému nejsou obvykle proprietární funkce. Hlavní výhodou je komplexní nástroj pro omezení rizik plynoucích z využívání počítačů. Jmenujme namátkou dva problémy:

- Manipulace s důvěrnými daty – jde obvykle o databázi obchodních partnerů, informace o připravovaných a realizovaných projektech, zdrojové kódy k programům a podobně. Obyčejný český obchodník totiž nikdy neopomene při svém odchodu z firmy odnést vlastní zálohu databáze obchodních partnerů. Programátor také většinou neodchází bez zdrojových kódů projektu, na němž pracoval. A vynášení informací pro konkurenci za úplatu rovněž bohužel není pouze výmyslem z oblasti filmové tvorby.
- Přenos dat porušujících autorská práva – neopomenutelným fenoménem současné doby je stahování či kopírování hudby nebo videa. Byť se trestného činu dopouštějí zaměstnanci, jistý podíl trestní odpovědnosti nese také zaměstnavatel.

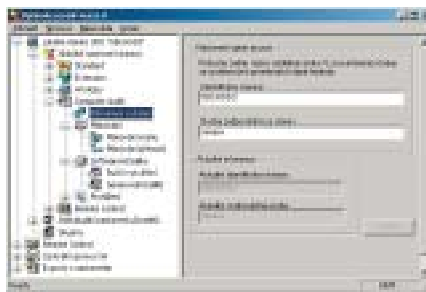
Minimálně s jedním, či spíše s oběma zmíněnými problémy se potýká nemalá část českých firem. Argumentem proti využití administrátorských systémů mohou být příklady nastavení kontrolních mechanismů v rámci jednotlivých subsystémů. Například tvrzení, že

přístup na webové stránky lze regulovat i prostřednictvím firewallu. Toto tvrzení je pravdivé, ale již nevypovídá nic o náročnosti nastavení, nákladnosti a nutnosti administrace. Případné debaty o využití jednotlivých subsystémů ve firmě je třeba vést s ohledem na konkrétní podmínky. Obecně bývá pro menší organizaci administrátorský systém levnější, pokud jde o počáteční náklady. U větších podniků je brán jako doplňkové řešení, které zjednodušuje centrální správu systémů. Podívejme se nyní na příklad funkcí administrátorského systému.

Příklad administrátorského systému

Administrátorský systém OptimAccess představuje samostatný, komplexní a modulární administrátorský systém. Je tvořen pěti samostatnými moduly.

OptimAccess Standard slouží pro základní zabezpečení programů a operačního systému instalovaného na pracovní stanici. Nabízí funkce pro ochranu adresářové struktury, ochranu nastavení operačního systému Windows, zamezení instalace programů, zákaz vytváření souborů určitých typů a manipulace s nimi a také pro kontrolu manipulace s výměnnými médii. Tento modul se uplatní tam, kde počítače sdílí více uživatelů



Ovládací rozhraní administrátorského systému OptimAccess. V levé části je přehled spravovaných stanic a instalovaných modulů systému, vpravo jsou nastavení vybrané části.

či kde jsou nutné jejich časté reinstalace z příčiny neautorizovaných zásahů do nastavení a úprav programového vybavení.

OptimAccess Extension rozšiřuje ochranné funkce modulu Standard v oblastech operačního systému, uživatelských aplikací a bezpečnostních funkcí. Nabízí pokročilé ochranné funkce i pro aplikační vybavení počítače a umožňuje kontrolu správného využívání hesel.

OptimAccess Remote Control je nástroj pro administraci, konfiguraci a centrální správu administrátorského systému. Umožňuje vzdáleně sledovat a upravovat nastavení jednotlivých koncových stanic i celých skupin počítačů. Kopíruje topologii sítě a nabízí možnost řadit počítače do skupin. Prostřednictvím přehledného grafického rozhraní lze rychle a efektivně sledovat i nastavovat desítky, stovky či tisíce instalací systému na koncových stanicích.

OptimAccess Computer Audit umožňuje evidovat a sledovat programové vybavení počítače. Nabízí funkce pro monitorování stavu programového vybavení počítače, kontrolu jednotlivých softwarových balíků a pro vygenerování tiskových sestav.

OptimAccess WorkSpy sleduje využití počítače a pracovního času zaměstnance stráveného u počítače. Nabízí monitorovací funkce ke sledování základních operací s počítačem, událostí v rámci operačního systému a ke sledování souborového systému a práce s internetem. Výstupy z jednotlivých monitorovacích funkcí lze prohlížet, exportovat do souboru či tisknout podle daných časových období.

OptimAccess NetHand umožňuje převzít vzdálený počítač, jeho obrazovku a klávesnici. Praktickou funkcí je distribuce softwaru na počítače v síti.

Podrobnosti o systému a jeho jednotlivých modulech najdete na stránkách *http://www.optimaccess.cz* nebo na letošním Invexu v pavilonu V u stánku č. 045.

Tomáš Stranyánek (tomas@sodatsw.cz)

Poškádlete kolegy

Chcete si z kamarádů udělat legraci? Volně šiřitelné programy vám mohou pomoci. Najdete je na některém z našich příštích cédéček.

Jestliže aplikace z Program Launcheru chcete spouštět i s určitými parametry a aplikace tuto možnost nabízí, stačí označit možnost *Command Line* a do vedlejšího pole (3) žádané parametry vypsat.

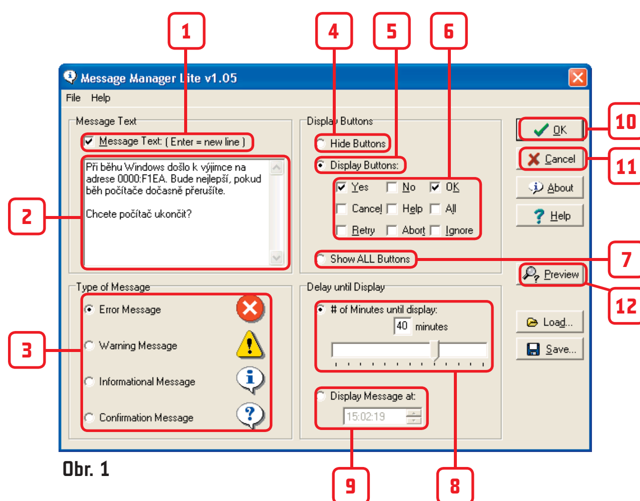
Message Manager Lite

Aplikací pro zobrazení chybových oken existuje několik, program Message Manager patří mezi ty lepší. Na rozdíl od jiných hříček tohoto účelu totiž nezobrazuje přednastavenou zprávu, ale můžete si zobrazené okno vytvořit skutečně zcela podle vlastních představ; krom toho je nesporná výhodou i možnost „vyloupnutí okna" přesně načasovat. Podívejme se nyní postupně na ovládací prvky v hlavním okně programu.

Většinou budou vaše zprávy zobrazovat určitý text; pokud však chcete zobrazení nápisu z jakéhokoli důvodu zakázat, není nutné popisek mazat – stačí zrušit označení tlačítka *Message Text* (na obrázku označeného číslem 1). Text pak vepište do prostoru pod zmíněné tlačítko (odkaz číslo 2).

Vedle textu se v okně objeví i jedna ze standardních ikon Windows, přičemž Message Manager vám nabízí možnost zvolit si, která z ikon nejvíce odpovídá vašim potřebám. Na výběr máte ze čtyř ikon a volbu můžete provést na panelu *Type of Message* (3).

Neméně důležitým rozhodnutím je to, která tlačítka použít. Pokud nechcete použít žádná tlačítka, není nic snazšího – stačí na panelu *Display Buttons* zvolit možnost *Hide Buttons* (4), jestliže však ke své zprávě nějaká tlačítka chcete, ani pak se nejedná o nic složitého, pouze je třeba zvolit volbu *Display Buttons* (5) a v nabídce tlačítek (6) pak označit ta, která vám vyhovují. Poslední možností zůstává možnost *Show All Buttons* (7), zobrazující ve vaší zprávě všech devět nabízených tlačítek.



Obr. 1

Nyní už zbývá jen nastavit, kdy se má vaše nová zpráva uživateli zobrazit; k tomu slouží panel *Delay until Display*. Na výběr máte ze dvou způsobů časování – buď můžete spustit odpočítávání, nebo zobrazení připravit na přesný čas. V prvním případě označte volbu *Minutes until Display* a před okénko *Minutes* (8) vepište požadovaný počet minut; pokud vám však více vyhovuje připravit zprávu na konkrétní časový údaj, zvolte možnost *Display Message at* a do pole, kde je v tuto chvíli zobrazen aktuální čas (9), nastavte požadovanou hodinu, minutu a vteřinu zobrazení.

A všechno je připraveno! Po kliknutí na tlačítko *Preview* (12) můžete zjistit, jak vaše tvorba dopadla, a pokud jste spokojeni, vše potvrďte tlačítkem *OK* (10). A poslední informace: s tlačítkem *Cancel* (11) zacházejte opatrně, bez jakéhokoli upozornění totiž okamžitě ukončuje celou aplikaci.

Program Launcher

Program Launcher vám umožňuje spouštět určitou aplikaci nebo zvuk každých několik minut, v krajním případě dokonce každou minutu.

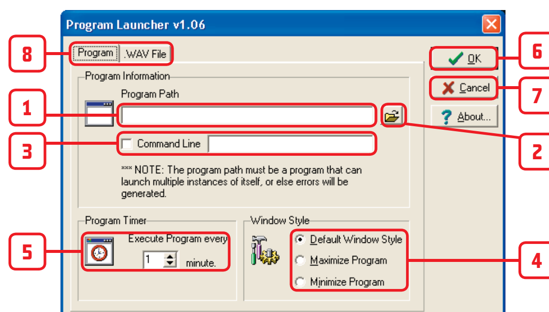
Informace ze všech nejdůležitější – cesta k spouštěnému programu – se nachází v poli *Program Path* (toto pole je na obrázku označeno číslem 1). Abyste prázdné pole naplnili kýženou aplikací, stačí stisknout ikonu otevírající se složky (2) a v dialogovém okně, jež se objeví, potřebný program najít a zvolit.

Zvolili jste aplikaci, ještě je třeba nastavit, v jaké velikosti se při startu zobrazí. K tomu slouží přepínač *Window Style* (4) v pravém dolním rohu. Na výběr jsou tři hodnoty: *Default Window Style* spustí program bez jakýchkoli změn, *Maximize Program* danou aplikaci automaticky maximalizuje a poslední volba *Minimize Program* spuštěný program okamžitě po startu schová do lišty k menu Start.

Poslední důležitá volba na vás čeká v panelu *Program Timer* (5), kde si můžete zvolit, jak často se má cílová aplikace spouštět. Nakonec buď vše potvrďte tlačítkem *OK* (6), nebo Program Launcher ukončete stisknutím *Cancel* (7).

Jak jsem se zmínil už na začátku, Program Launcher vám umožňuje pravidelně spouštět nejen aplikace, ale i zvuky ve formátu WAV. Postup při přehrávání zvuků se nijak neliší, jediná změna spočívá v přepnutí na kartu *WAV File* (8).

-maz



Televize a rádio v počítači



Tato TV karta má na tuneru vyznačeno, že si poradí jak s PAL B/G, tak i s PAL D/K.

Chtěli byste při práci na počítači poslouchat rádio, ale nemáte už na stole místo pro radiomagnetofon? Nebo byste chtěli vidět další díl oblíbeného seriálu, ale zbytek rodiny chce ve stejnou dobu sledovat sportovní utkání? Na oba problémy nabízí počítač řešení: přídavné rádio a TV karty.

Rádiové a televizní karty pro počítače se vyrábějí již dlouhou řadu let. Ačkoliv se jedná o okrajový sortiment, patří ke stálicím v nabídce počítačových firem. V obou případech jde o překvapivě jednoduché přídavné karty, jejichž instalace spočívá v zasunutí karty, instalaci ovladačů a doprovodného softwaru a v naladění žádaných stanic.

Rádio

Máte-li zájem poslouchat rádio při práci na počítači, máte dvě možnosti: buď si pořídit zvláštní rádio, nebo rádiovou kartu. Rozhlasový přijímač vestavěný v počítači má však oproti oddělenému zařízení řadu výhod: nezabírá žádné místo ani síťovou zásuvku navíc, lze ho pohodlně ovládat, lze si vysílání ihned nahrávat do počítače, nespotřebovává téměř žádnou elektrickou energii navíc. Pořizovací cena takové karty se pohybuje kolem 500 Kč.

Dnešní rádiové karty dokážou přijímat vysílání pouze v pásmu FM, ovšem to v dnešní době již není na většině míst problém, neboť pokrytí vysílači je již dobré. Karta se využívá jen pro příjem a dekódování signálu. Vše ostatní obstarává počítač, tedy i přehrávání (prostřednictvím zvukové karty do počítačových reproduktorů nebo do sluchátek) a nahrávání (to také zajišťuje zvuková karta). Rádiové karty mívají i samostatný výstup, takže i v případě, že zvukovou kartu nemáte, si můžete reproduktory nebo sluchátka připojit přímo k rádiové kartě.

Televize

Televizní karty se zdají svou konstrukcí až příliš „jednoduché", příliš „malé" ve srovnání se standardním televizním přijímačem. Mohou tak vzbudit podezření, že toho budou umět málo anebo že kvalita obrazu bude špatná. Spíše opak je pravdou. Je třeba si uvědomit, že velikost normálního televizního přijímače je dána velikostí obrazovky spolu s reproduktory; obvody tuneru, dekodérů a ovládání zabírají ve srovnání s tím jen velmi málo prostoru.

Počítač se svým výpočetním výkonem a datovou kapacitou pevného disku naopak nabízí funkce, které plní jen moderní televizory té nejvyšší třídy (tedy velmi drahé). Jednou z takových možností je funkce videorekordéru, tedy možnost nastavit si v zásadě libovolné množství pořadů, které se mají buď při práci, nebo v době vaší nepřítomnosti nahrávat (pouze musíte nechat zapnutý počítač). V případě lepších televizních karet si můžete pořad při sledování na chvíli pozastavit, například když si chcete odskočit pro něco k jídlu. Počítač mezitím pořad nahrává a ve chvíli, kdy se k němu vrátíte, můžete ve sledování pokračovat vlastně s časovým posunem. Neunikne vám tak ani minuta z napínavé podívané. K tomu je však zapotřebí dostatek místa na pevném disku a dostatečně výkonný počítač.

Obraz můžete sledovat v okně i na celé obrazovce, nicméně tato vlastně samozřejmá volba dělala vývojářům v minulosti potíže a hodně televizních karet mělo problémy s kompatibilitou s grafickými kartami a jejich ovladači. S takovýmito potížemi byste se dnes setkat neměli. Je však třeba dát si pozor na několik věcí. Pokud hodláte kartu připojit k rozvodu kabelové televize, neměl by to být problém, protože většina karet je již vybavena tzv. hyperband tunerem; přesto se při nákupu na tuto schopnost kupované karty raději informujte. Také je třeba, aby karta dokázala přehrávat obrazový signál v normě PAL a zvuk podle české normy. Zvuk je u nás totiž kódován podle nepříliš obvyklé normy PAL B/G, zatímco většina zemí, kde se systém PAL používá, provozuje zvukovou normu PAL D/K. Pokud je tedy karta provozována čistě s klasickou anténou, stačí norma PAL B/G. Pokud je však připojen satelitní přijímač nebo kabelová televize, může být zapotřebí, aby karta zvládala normy obě.

Televizní karta je často vybavena také videovstupy, ke kterým lze připojit externí zdroj obrazového signálu (kupříkladu videokameru) a přenést obraz (i zvuk) do počítače, popřípadě vypálit záznam na CD. Dobrým doplňkem je dálkové ovládání, které se ke kartám často přibaluje.

Televizní karta asi nenahradí klasický, „obývákový" televizor, ovšem může posloužit jako druhý televizní přijímač v domácnosti nebo ji můžete využít i při práci s videem. Televizní kartu lze pořídit přibližně za tisíc korun, ty lepší stojí asi dvojnásobek. Existují i grafické karty spojené s kartou televizní. Zbývá dodat, že kvalitnější televizní karty bývají zároveň vybaveny i přijímačem rádia, nemusíte tedy mít karty dvě.

Jaroslav Smíšek



České odečítače obrazovky



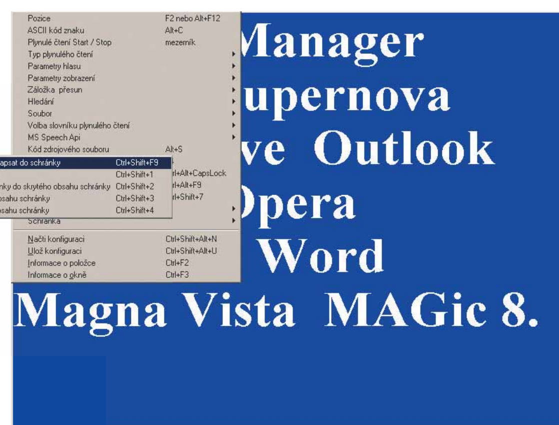
Tento článek je věnován konkrétní charakteristice screenreaderů domácí produkce, které jsou u nás v současnosti rozšířeny mezi zrakově postiženými uživateli. Jelikož by detailní popis každého odečítacího programu vydal na několik článků, zaměříme se zde pouze na nejdůležitější rysy každého z programů.

WinTalker firmy RosaSOFT z Kladna (*www.rosasoft.cz*, cena 10 000 Kč) je první z domácích produktů sloužících k ozvučení Windows 95/98/ME/XP. Program poskytuje nevidomému uživateli vše, co potřebuje pro svou práci – echo klávesnice, čtení menu, prvků dialogových oken (např. názvy a stavy tlačítek), obsahu schránky a čtení dalších informací, se kterými je možné se při práci setkat a které zrakově postižený uživatel také potřebuje znát (například název okna aplikace, vybrané položky sezna-

Ukončení systému	Ctrl+F8
Blokování hlasu	Ctrl+Shift+CapsLock
Odblokování hlasu	Ctrl+Alt+CapsLock
Opakuj poslední hlášení	Ctrl+Alt+F9
Čas / Datum/ den v týdnu	Ctrl+Shift+7
Volba echo slovníku	▸
Schránka	▸
Načti konfiguraci	Ctrl+Shift+Alt+N
Ulož konfiguraci	Ctrl+Shift+Alt+U
Čtení schránky	F12
Virtuální okno	F11
Informace o položce	Ctrl+F2
Informace o okně	Ctrl+F3
Dodatečná informace	Ctrl+F5
Pozice	Alt+F12
Načtení souboru do virtuálního okna	Ctrl+Shift+F2
Uložení virtuálního okna do souboru	Ctrl+Shift+F3
Zobrazení textu okna ve virtuálním okně	Ctrl+Shift+F5
Správce položek	Ctrl+Shift+F6
Nastavení místa stisku myší	Ctrl+Shift+F7
Ozvuč položku	Ctrl+Shift+F12
Ukonči program WinTalker	Ctrl+Shift+Alt+X

Hlášení WinTalkeru zapsat do schránky	Ctrl+Shift+F9
Skryj obsah schránky	Ctrl+Shift+1
Přidání obsahu schránky do skrytého obsahu schránky	Ctrl+Shift+2
Obnovení skrytého obsahu schránky	Ctrl+Shift+3
Vyslovení skrytého obsahu schránky	Ctrl+Shift+4

Nabídka příkazů programu WinTalker.

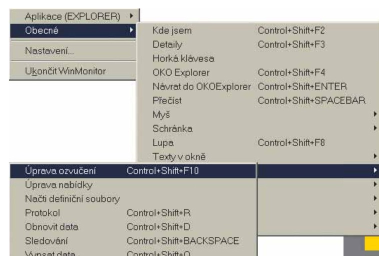


Nabídka programu WinTalker. V pozadí je tzv. virtuální okno – nástroj pro zpřístupňování informací zobrazovaných na monitoru.

mu apod.). Tyto informace však musí být prezentovány *pro nevidomého standardním* způsobem, tj. v textové podobě. Program také poskytuje sadu funkcí pro základní práci s internetem a elektronickou poštou. Dalším rysem tohoto screenreaderu, který ocení především pokročilejší uživatelé, je vytváření vlastních maker pro nakonfigurování ozvučení podle vlastních představ. WinTalker se také vyznačuje poměrně velkou stabilitou.

Hlasová syntéza je součástí ceny.

Tento odečítač nemá implementovánu podporu pro brailleovské řádky.



Nabídka příkazů programu WinMonitor.

WinMonitor brněnské firmy Elvos (*www.ok.cz/elvos*, cena 25 000 Kč) poskytuje podobně jako WinTalker všechny standardní funkce, které potřebuje nevidomý k práci ve Windows. Velkou předností tohoto programu je velmi dobře propracovaná skupina funkcí pro prohlížení stránek na internetu. Další vylepšení pro pokročilé uživatele, které WinMonitor nabízí, je vytváření vlastních skriptů a možnost pomocí definičních souborů doplňovat ozvučení pro nové programy. Pokud se uživatel řadí mezi začátečníky nebo mu práce ve Windows činí potíže, je zde podpůrný program **Asistent**, který firma dodává spolu s WinMonitorem. Kromě vlastního uživatelského rozhraní, přizpůsobeného zrakově postiženým uživatelům, nabízí tento program jednoduchý správce souborů, program pro skenování a čtení tištěných předloh, diář, diktafon, kalkulačku a telefonní seznam. Zajímavým rysem WinMonitoru je informování uživatele o dění na obrazovce nejen hlasem, ale i pomocí zvukových signálů, které při stále se opakujících situacích mohou poskytovat plnohodnotnou informaci o provedené operaci.



Úvodní obrazovka programu Asistent, který dostanete spolu s programem WinMonitor.

K WinMonitoru je dodávána česká hlasová syntéza WinTalker Voice.

WinMonitor na rozdíl od programu WinTalker spustil v loňském roce verzi s implementovanou podporou pro brailleovské řádky. WinMonitor je možné použít v operačních systémech Win 95/98/ME/XP.

Rozdíl cen obou produktů odpovídá rozdílné skladbě nabídky služeb, které jsou součástí těchto produktů. Zejména při stále častěji žádané práci s internetem poskytuje WinMonitor daleko větší komfort, což při stavu českého webu, plného bariér, uživatel jistě ocení.

RNDr. Hana Bubeníčková, Mgr. Radek Pavlíček
Metodické centrum informatiky SONS
info@brno.braillnet.cz

Barevný miláček – Samsung SGH-C100

Barevné a krásně hrající telefony od Samsungu si u uživatelů získaly velkou popularitu. Pro velkou část z nich jsou však vzhledem k poměrně vysoké ceně nedostupné. Pokud pomineme sice hezky vypadající, ale černobílý SGH-A800, museli jste dosud za telefon této značky zaplatit minimálně kolem deseti tisíc korun.



Jenže žádný z výrobců nemůže úplně zapomenout na příznivce levnějších telefonů – Samsung má velice ambiciózní plány do budoucna, a tak přichází s telefonem, který nabízí hodně z toho, co mají lidé rádi na dražších modelech, avšak za cenu mnohem příznivější: u Oskaru se dá Samsung SGH-C100 koupit už za 1977 Kč a nedotovaná cena se pohybuje kolem pěti tisíc korun.

Žádný obr

Ačkoli se na první pohled od svých brášků hodně liší, nepůsobí dojmem nějakého levného telefonu. Dílenské zpracování je totiž tradičně na vysoké úrovni, telefon nijak neskřípe a baterie také pevně drží na svém místě – zdá se to jako samozřejmost, ale vězte, že leckdy tomu tak opravdu není. Hlavní rozdíl oproti většině samsungů je v provedení – C100 totiž není véčko (rozklápěcí), je proto o něco větší, ale pořád se do kapsy pohodlně schová. Váží totiž pouhých 77 gramů a s rozměry 109 x 45 x 15 mm patří spíše k lepšímu průměru.

Pro klávesy zbylo sice dost místa, ale provedení není úplně ideální, takže lidé s většími prsty budou mít možná občas problém; většina uživatelů si toho však asi nevšimne. Základní ovládací tlačítka zůstala skoro stejná jako u ostatních modelů Samsung – dvě softwarové klávesy, mezi nimiž se nachází kruhové čtyřsměrné tlačítko. I u tohoto levného modelu je možné definovat tzv. zkratky, tedy přímý přístup k některé položce menu stiskem příslušného směru.



Barvičky a hudba

Jedním z hlavních důvodů pro koupi telefonu Samsung bývá skvělý barevný displej. V tomto směru vám C100 vyjde plně vstříc. Displej dokáže zobrazit přes 65 tisíc barev a pracuje v rozlišení 128 x 128 obrazových bodů. Díky tomu vypadají všechny obrázky na displeji naprosto úžasně. Pro zobrazení na displeji si můžete vybrat některý z obrázků přímo v telefonu nebo si další můžete stáhnout prostřednictvím WAP ze stránek českého zastoupení (wap.kiboon.cz). Nemusí se přitom jednat jen o statický obrázek – telefon si totiž poradí i s obrázkem animovaným. V klidovém stavu vám tak mohou třeba po displeji plavat rybičky. Obrázků a animací hojně využívá i menu – každá položka má svůj animovaný obrázek. Menu samo je poměrně jednoduché a ani začátečníkům nebude dělat problémy, neboť většina důležitých položek je dostupná hned ve druhé úrovni.

Model SGH-C100 za svými bratříčky nezaostává ani v kvalitě zvuku. Podporuje totiž až čtyřicetihlasou polyfonii a je vybaven poměrně kvalitním reproduktorem. To znamená, že zvuk, linoucí se z telefonu, opravdu více připomíná rádio než pípání a hudba je opravdu věrná. V telefonu najdete téměř padesát různých zvuků (včetně hlasů zvířat) a další jsou opět dostupné prostřednictvím WAP. Hudba je navíc doprovázena blikáním pětibarevné diody.

Velice slušná výbava

Ve své cenové kategorii nabízí model SGH-C100 jednu z nejlepších výbav. Chybí mu sice zprávy MMS (které má třeba konkurenční Siemens M55), ale nabízí alespoň EMS a mnoha uživatelům udělá radost především paměť na padesát SMS. Samsung je navíc vybaven českým slovníkem T9 pro snadnější psaní SMS a díky podpoře dlouhých zpráv se můžete „rozjet" až na 980 znaků (telefon pak text rozdělí na několik SMS). V paměti zbylo místo i pro pět set telefonních čísel.

Velkou výhodou je podpora pro Javu, takže ke standardně dodávaným dvěma hrám můžete přidat další, a to až do zaplnění 600 kB v paměti (to je odhadem minimálně deset her). Aby bylo stahování příjemnější a rychlejší, telefon podporuje také GPRS (4 + 1 timeslot). Na internetu je k dispozici program EasyGPRS, a protože je telefon vybaven také IrDA portem (v této cenové kategorii opět nepříliš obvyklým), může posloužit i pro přístup k internetu z počítače. Díky zmíněnému programu si navíc telefon můžete synchronizovat – to se netýká jen telefonního seznamu, ale také vestavěného kalendáře a seznamu úkolů. Nechybí ani kalkulačka či budík, ten však funguje, jen když je telefon zapnut.

Levný, ale reprezentativní

Samsung SGH-C100 je dobrou volbou pro všechny, kteří chtějí dobře vypadající a pěkně znějící telefon za slušnou cenu. Nenabízí sice nějaké superfunkce, ale to, co umí, určitě postačí naprosté většině běžných uživatelů. Za zmínku určitě stojí i to, že telefon je vybaven baterií Li-Pol, která nabízí poměrně dlouhou životnost.

Michaela Kloudová

Hity PPK CD 17/2003

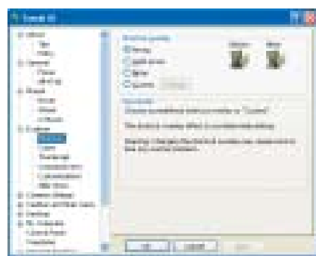


Vítáme vás u sedmnáctého CD v roce 2003. Hlavním tématem tohoto CD jsou doplňky pro Windows a pro Office. Najdete zde nejen záplaty pro operační systém Windows XP a pro kancelářské balíky Office, ale také několik příjemných doplňků, jako jsou utility Power Toys, tzv. Creativity Fun Packs apod. Těšit se můžete také na osm freewarových her.

Tweak UI 2.1

freeware

Sada Tweak UI (nazývaná také PowerToys) je sada prográmků, které umožňují nastavovat a měnit různé vlastnosti Windows XP. Jde o vylepšení, jež má zpřístupnit takové funkce a nastavení, které nejsou běžnými prostředky operačního systému Windows XP dostupné. Před instalací této verze (verze č. 2.1) je třeba odinstalovat verzi starší.

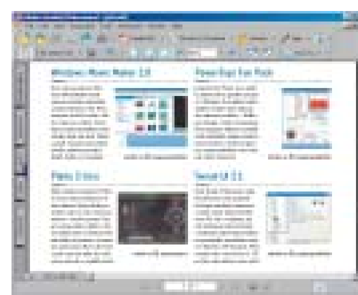


rubrika na CD: programy/doplňky

PPK v elektronické podobě

zdarma

V rubrice PPK plus/Časopisy naleznete časopis Počítač pro každého (č. 1/2003 až 12/2003) v elektronické podobě (ve formátu PDF). Pro prohlížení je zapotřebí program Acrobat Reader (ten najdete v rubrice Programy/Servis). Budete-li si chtít jednotlivé PDF soubory zkopírovat, najdete je na CD ve složce ppkplus/casopisy.

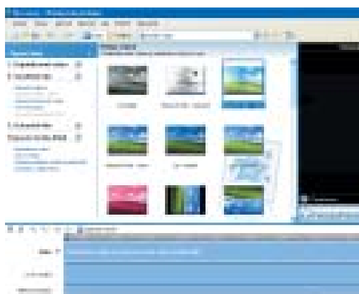


rubrika na CD: PPK plus/časopisy

Windows Movie Maker 2.0

freeware

Nová verze programu Windows Movie Maker (starší verze je součástí operačního systému Windows XP). Tento program slouží k tvorbě a editaci videa na počítači. Umožňuje používat pohodlnou technologii „drag and drop“ (táhni a pusť), vymazat nepovedené snímky, přidávat speciální efekty, hudbu a komentáře.



rubrika na CD: programy/doplňky

Genesis

freeware

Strategická hra Genesis vás zanese do minulosti, kdy zemi ovládali bohové. Stavíte v ní vesnici, manipulujete s obyvateli a uctíváte bohy. Země je ohrožována zlým bohem Daemonem. Vy máte za úkol získat na svou stranu pět hodných bohů, kteří Daemona společnými silami přemůžou.



rubrika na CD: programy/hry

PowerToys Fun Pack

freeware

„Creativity Fun Packs“ jsou doplňky, které mohou zpestřit vaši práci s Windows. Po instalaci tohoto doplňku budete mít k dispozici dva zajímavé produkty – Wallpaper Changer a Video Screensaver. První program dokáže v pravidelných intervalech měnit pozadí na pracovní ploše a druhý program umí nastavit jakékoliv vaše video jako šetřič obrazovky.

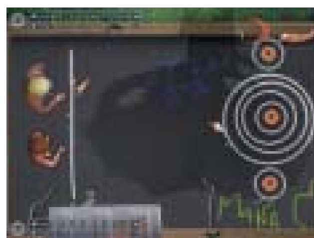


rubrika na CD: programy/doplňky

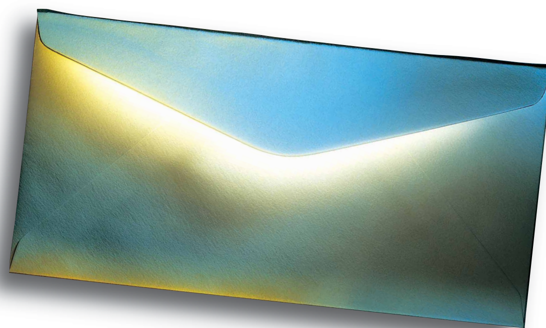
Polda 3 čára

freeware

Další mezihra známé hry Polda 3, kterou autor uvolnil pro šíření zdarma. Vaším úkolem je hodem mincí na čáru obrat protihráče o všechny peníze. Čára je tvořena jedním velkým a třemi malými terči. V jednom kole má každý pět pokusů. Je nutné jen zadat směr, úhel a sílu hodu a pak si jen tiše přát, aby vaše mince dopadla co nejblíže terčů.



rubrika na CD: programy/hry



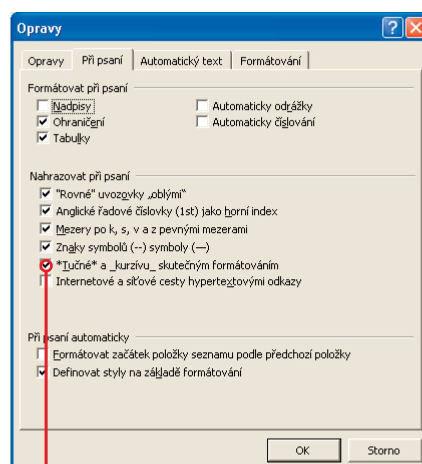
Ve Wordu potřebuji často psát tučným písmem a neustálé označování textu a klikání na symbol tučného B mě zdržuje. Neexistuje nějaká rychlejší cesta?

Existují dokonce dvě cesty. První z nich je společný stisk kláves **Ctrl+B** na začátku a na konci tučného textu – první stisk zapíná automatické tučné psaní, druhý stisk jej ukončuje.

Druhou možností je používání automatických oprav. Z nabídky **Nástroje** vyberte položku **Automatické opravy**, dále vyberte kartu *Při psaní* a ujistěte se, že je zaškrtnuta položka ***Tučné* a _kurzívu_ skutečným formátováním** (obr. 1). Nyní když napíšete například ***Ahoj, světe*** hvězdičky se v textu neobjeví, zato MS Word text **Ahoj, světe** vypíše tučně.

Na závěr jen informace, že zápis _**Ahoj, světe**_ se analogicky vypíše kurzivou.

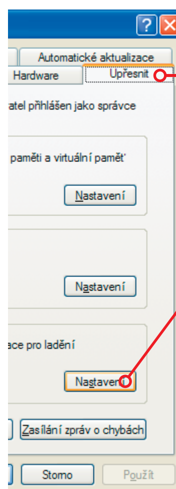
-maz



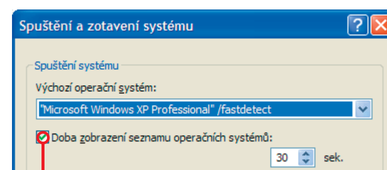
Obr. 1

Po zapnutí počítače se mi v úvodní nabídce objeví startovací nabídka. Nejde o nic hrozného, protože stiskem klávesy Enter nebo po 27 vteřinách se nabídka ztratí a PC v práci pokračuje. Přesto tato „mezihra" zbytečně zdržuje. Jak se jí zbavit ?

Předpokládám, že na počítači používáte pouze jeden operační systém. Máte-li Windows 98, pak máte pravděpodobně nainstalován nějaký boot manažer. Chcete-li se nabídky při spuštění zbavit, bude třeba jej odinstalovat.



Obr. 2



Obr. 3

počítač pro každého

čtrnáctideník
Toto číslo vyšlo 17. 9. 2003 v nákladu 66 300 výtisků.
ISSN 1212-0723 MK ČR 7931

Vydává Vogel Burda Communications s. r. o.
Jednatel: Ing. Pavel Filipovič
Ředitel Vogel Computer Media: Ing. Milan Loucký
Šéfredaktor: Ivan Heisler
Redakce (redakce.ppk@vogel.cz): Norbert Gulevič, Jan Jírovec, Michaela Kadlecová, Martin Semrád, Richard Straberger, Miroslav Ziegler
Inzerce (inzerce.ppk@vogel.cz): Zuzana Hošková, tel.: 225 018 762, fax: 225 018 500
Grafická úprava: DTP Vogel
Foto: Martin Trysčuk
Externí spolupracovníci: Marie Franců, Michaela Kloudová, Jiří Lapáček, Anna Nováková, Milan Pola, Tomáš Přibyl, Miroslav Stoklasa, Pavel Trousil, Martin Ziegler
Osvit a tisk: Reproprint, s. r. o.
Předplatné: Vogel Burda Communications s. r. o., Na Florenci 19, 110 00 Praha 1
tel.: 225 018 946, 225 018 944, 225 018 942 (prac. doba 8 – 16 hod.)
fax: 225 018 900, abonence.ppk@vogel.cz
Předplatné a inzerce na Slovensku: Magnet-Press Slovakia, s. r. o., Teslova 12, P. O. Box 169, 830 00 Bratislava 3, tel./fax – administratíva: +421 2 44 45 46 28, predplatné: +421 2 44 45 06 97, 44 45 45 59, e-mail: magnet@press.sk, http://www.press.sk
Počet výtisků prodaného nákladu ověřuje: ABC ČR, Na Florenci 3, Praha 1
V prodejní síti rozšiřuje:
V České republice: síť dceřiných společností PNS, a. s.
Na Slovensku: Mediaprint & Kapa, s. r. o.

Vydavatelství
Vogel Burda Communications s. r. o.
Sokolovská 73
186 21 Praha 86
IČO 45280681
vydává časopisy CHIP, IT-NET, LEVEL, MEDIAshop, Počítač pro každého, PlayStation 2 Oficiální Magazín-CZ.
Sídlíme na adrese
Na Florenci 19, 110 00 Praha 1,
recepce A, 5. patro.

Používáte-li Windows 2000 nebo XP, můžete zobrazování nabídky zakázat.

Klikněte pravým tlačítkem myši na ikonu **Tento počítač** a z nabídky vyberte příkaz **Vlastnosti**. V dialogovém okně klikněte na záložku **Upřesnit** (obr. 2). Na této kartě pak klikněte na tlačítko **Nastavení** v části *Spuštění a zotavení systému* (pozor, jsou tam tři tlačítka stejného názvu, vždy v jiné části).

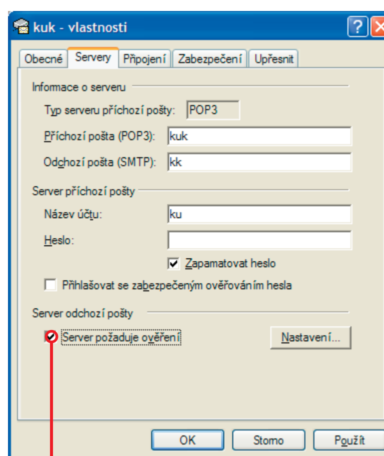
V dialogovém okně *Spuštění a zotavení systému* pak zrušte zaškrtnutí u položky **Doba zobrazení seznamu operačních systémů** (obr. 3).

Nemůžu odesílat zprávy z programu Outlook Express. Všechny zprávy, které mi docházejí, přijmu, ale když chci zprávu odeslat, objevuje se níže uvedená zpráva. Mohli byste mi prosím napsat, kde dělám chybu?

Zprávu nelze odeslat, protože jeden z příjemců byl serverem odmítnut. Adresa odmítnutého příjemce je xzt@seznam.cz. Předmět ,', Účet: ,pop3.quick.cz (1)', Server: ,smtp.quick.cz', Protokol: SMTP, Odezva serveru: ,554 <xzt@seznam.cz>: Relay access denied', Port: 25, Zabezpečení (SSL): Ne, Chyba serveru: 554, Číslo chyby: 0x800CCC79.

Pravděpodobně je třeba, abyste si v Outlook Expressu zapnul ověřování.

Z nabídky **Nástroje** vyberte příkaz **Účty**. V dialogovém okně klikněte na záložku **Pošta**. Na kartě pak klikněte na účet, u kterého chcete ověřování zapnout, a pak na tlačítko **Vlastnosti**. V dalším dialogovém okně klikněte na záložku **Servery** a na kartě zaškrtněte položku **Server požaduje ověření** (obr. 4).



Obr. 4

Zaškrtněte položku **Server požaduje ověření**.

Příští číslo vyjde 1. října 2003

Španělština na CD-ROM

Jazyková vybavenost je problém, který náš národ již tradičně trápí. Naštěstí je na trhu mnoho zajímavých multimediálních výukových titulů, které tento handicap pomáhají odstranit. Jedním z takových titulů je CD-ROM pro výuku španělštiny společnosti Langmaster, který vám v příštím čísle představíme.

PPK CD 18/2003 – arkádové hry

Hlavním tématem příštího CD jsou arkádové hry. Pro tvůrce internetových stránek připravujeme kolekci užitečných freewarových prográmků a ty ostatní jistě zaujmou programy pro tvorbu šetřičů obrazovky.



Levné laserové tiskárny

Do příštího vydání PPK připravujeme test monochromatických laserových tiskáren s cenou do deseti tisíc korun včetně DPH. Mnoho uživatelů, kteří nepotřebují tisknout barevně, určitě ocení rychlost tisku a nízké náklady.

ELOoffice – elektronická správa dokumentů

V příštím čísle PPK naleznete recenzi elektronického archivačního systému ELO*office*, který umožňuje nejen běžnou práci s dokumenty, ale i rozpoznání textů, fulltextové vyhledávání pro různé druhy dokumentů a evidenci jejich různých verzí.